Cavaleiros do Zodíaco: Fase Inferno ganha animação!

Uma dose GIGANTE de 100 páginas de informações!

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

CLUSIVO!

NARUTO

versão brasileira e um
perguia de episódios
primeira fase!

Angel Sanctuary

lêmica, forte, atual...
série conquista o Brasil!

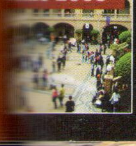
Yu-Gi-Oh!

m especial completo sobre
s Monstros de Duelo!

RPG de olhos grandes!

em só de capa e espada
vem esses jogos...

me
ams 2006



Animatrix

Entrevista

Cultura Nippon

Sailor Moon

J-Music

Romantismo
Japonês

EDITORA escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 03
5,90 REAIS

VOCÊ ESTÁ A UM CLIQUE D
SEU ARTISTA FAVORITO..
RS
MAIN
VIDEO
1
E
ON
STEREO
0 1 2 4
FM(MHz)
9
escala

REVISTAS * PÔSTERES * LIVROS * CDS * DVDS

Mais de **2000** produtos esperam
por você em nosso site.
Acesse: www.escala.com.br

Editora Escala
www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

NeoTOKYO

Editora Escala
escala@escala.com.br
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: 55 (11) 3855-2100
Fax: 55 (11) 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: 55 (11) 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: 55 (11) 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Firsben, Mirian Campanha, José Roberto Teixeira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br
Tel.: 55 (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br
Tel.: 55 (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br
Tel.: 55 (41) 3023-8238

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: 55 (11) 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: 55 (11) 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: 55 (11) 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: 55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 03, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: 55 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

PROJETO E REALIZAÇÃO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

A união faz a força! Não deixem de participar!

Vamos começar este editorial reforçando um pedido: por favor, continuem enviando-nos cartas e mensagens pela internet com sugestões, críticas, desenhos e fanzines. Muita atenção com as regrinhas quanto aos formatos das imagens, pois muita gente tem nos enviado desenhos e capas de fanzines num formato reduzido, impossibilitando a divulgação dos mesmos.
Neste número, atendendo a pedidos, uma matéria completa e especial sobre um dos grandes fenômenos dos últimos tempos: Yu-Gi-Oh! Você irá conferir detalhes da história, bastidores, informações sobre os filmes, curiosidades e muito mais.
Para o pessoal que não agüenta esperar, preparamos um resumo sobre o novo animê dos Cavaleiros do Zodíaco, que dá continuidade àquele OVA da saga Hades. Tem ainda Angel Sanctuary — série que vem conquistando uma quantidade assustadora de fãs pelo país —, uma matéria especial mostrando jogos de RPG com sistemas ideais para transformar seu animê preferido em emocionantes aventuras com os amigos, uma análise do romantismo japonês inserido em mangás e animês, uma entrevista com Marcelo Cassaro, novidades, nossas seções fixas sobre temas variados e muito mais!
Não dá para perder!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação tem os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

ÍNDICE

10

Naruto

A estréia está se aproximando e os trabalhos para a produção da versão brasileira já começaram. Confira detalhes exclusivos e um superguia de episódios da primeira temporada!

21 Yu-Gi-Oh!

A série que conquistou milhões de fãs em todo o mundo ganha uma nova fase nas telinhas e, aproveitando o momento, uma matéria pra lá de especial sobre tudo que cerca a série

36

Cavaleiros do Zodíaco

Confira um resumo detalhado dos episódios correspondentes à Fase Inferno de Hades, que acabaram de ser lançados no Japão

40

Angel Sanctuary

"Polêmica" é somente um dos adjetivos que podemos dar a essa fantástica série que conquistou o Brasil

05 – Radar
Tudo que acontece, aconteceu e irá acontecer no mundo dos animês, mangás e afins...

09 – Anime Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br

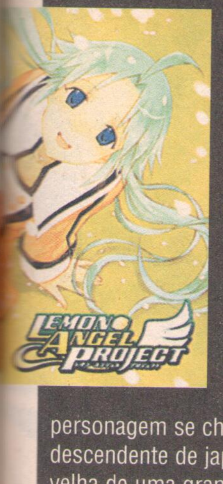
46 – Romantismo Japonês
A palavra "romance" para os ocidentais significa aventura, epopéia, heroísmo, melancolia, paixão, luta, envolvimento emocional, prazer, desejo, sexo e amor eterno. Mas, e para os japoneses?

56 – Animatrix
Lembra desse? Atendendo a pedidos, uma matéria especial sobre a megaprodução que envolveu diversos países!

60 – Anime Dreams
Tudo que rolou no evento mais esperado no início do ano no Brasil

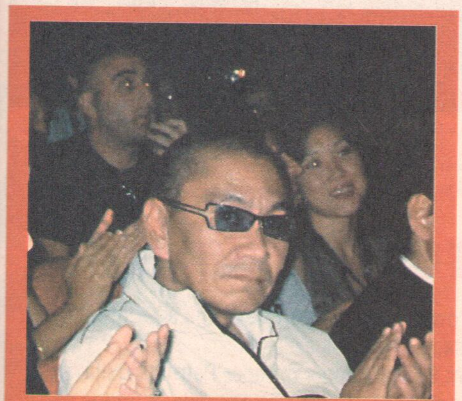
66 – Rolando os Dados
Mais do que vampiros, lobisomens e aventuras medievais, o mundo do RPG traz belas alternativas para os fãs de animês e mangás!

76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Toys
82 – Chat
88 – Play
90 – Live Action
92 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês



Personagem brasileira em animê

A dubladora Minoru Chihara, apresentadora do programa da Avex, na Animax japonesa, está dublando uma personagem brasileira no animê Lemon-Angel Project (que está sendo exibido nas madrugadas da TV Asahi e no canal pago Anime Theater X). A personagem se chama Erica Canbell, é descendente de japoneses, e filha mais velha de uma grande família. Talvez por ter de cuidar de tantos irmãos, ela é uma personagem carinhosa e que gosta de cuidar dos outros. Aprendeu japonês com os pais, por isso, não tem muito sotaque. As outras personagens do animê são todas japonesas. Curiosidade: Esse animê tem ligação com Cream Lemon, aquele OVA da década de 80 que fez a festa de muito fãs solitários, inclusive no Brasil (com o nome de "Sonhos Molhados"). Só que não segue a linha do hentai mangá. É uma história sobre ídolos pop.



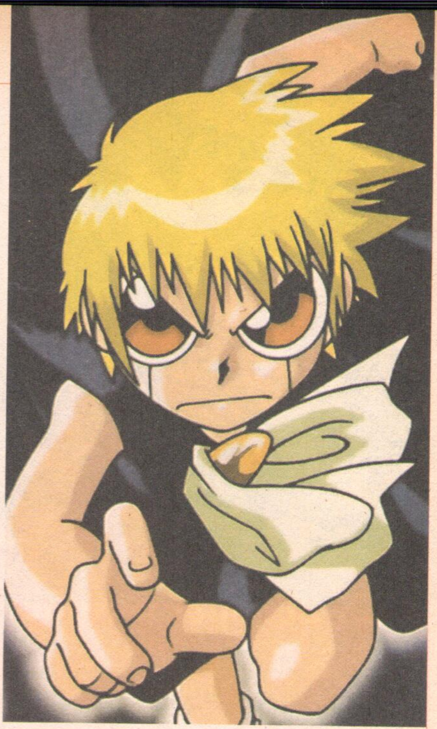
Mestre do horror japonês em DVD...

Em 2006, a Paris Filmes lançará uma coleção intitulada "Mestres do Terror", que reunirá grandes produções de diretores renomados do gênero. Serão, ao todo, 13 filmes (lançados simultaneamente nos Estados Unidos) e, entre as produções, haverá um trabalho recente de Takashi Miike — que conta com mais de 60 produções para cinema, OVAs e séries. Takashi Miike é considerado por muitos o Quentin Tarantino oriental, e é famoso pelos seus filmes cheios de cenas chocantes, bizarras e de extrema violência. Entre a filmografia do diretor, há obras conhecidas como: Dead or Alive: Hanzaisha, Dead or Alive 2: Tôbôsha e Zebraman.

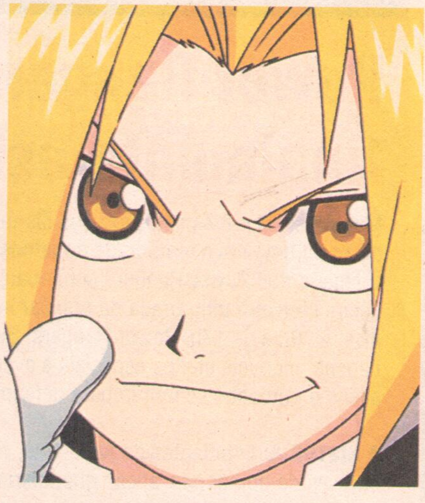
Zatch Bell! já está sendo dublado

Mais uma série esta sendo dublada para o Cartoon Network. Trata-se de Zatch Bell! (Konjiki no Gash Bell!!), animê que já estava prometido faz um bom tempo, mas só agora chegou ao país. Até o momento, já foram dublados seis episódios no estúdio Dublart (o mesmo de Naruto) e a direção é do experiente Leonardo Camillo (Ikki de Fênix em Cavaleiros do Zodíaco). A seguir, você confere o elenco e uma breve descrição da série.

Zatch >>>>>>>>>>	**Fernanda Bullara**
Kiyo >>>>>>>>>>>	**Vagner Fagundes**
Sherry >>>>>>>>>	**Eleonora Prado**
Brago >>>>>>>>>>	**Gabriel Noya**
Kanchome >>>>>>	**Fernanda Bock**
Folgore >>>>>>>>>	**Roberto Rocha**
Kane >>>>>>>>>>>	**Guiga Lopes**



Sobre a história: a cada mil anos cem guerreiros mamodos (mamonos, no original japonês) invadem a Terra para realizar a Grande Batalha. Ao mamodo vencedor é conferido o poderoso título de Rei do Mundo Mamodo. Mas não é simples assim. Para que cada mamodo possa lutar utilizando seu poderoso livro de magias ele necessita de um parceiro da raça humana. Somente a destruição do livro de magias pode derrotar um mamodo, fazendo-o retornar ao seu mundo. Com 14 anos de idade, Kiyomaro Takamine (Kiyo) é um garoto preguiçoso e desencanado. Em meio à rotina de sua vidinha de estudante, ele é surpreendido quando seu pai aparece com um mamodo chamado Zatch. Detalhe: esse mamodo tem problemas de amnésia e nem faz idéia de que foi um dos que lutaram na última Grande Batalha, mas, estranhamente, não retornou ao seu mundo após o final do conflito.



NOVIDADES SOBRE FULLMETAL ALCHEMIST

Dia 29 de março será lançado no Japão um DVD intitulado "FullMetal Alchemist Premium Collection" que traz o filme exibido exclusivamente durante o evento Universal Studios Japan (que teve boa parte de suas atrações dedicadas a FMA), além de outros três OVAs, entre eles o curta-metragem Gokurousama, que traz os personagens do filme Conqueror of Shambala em formato SD. Fora essas animações, os fãs recebem também dois cards exclusivos.

OHNUKI E YUMI (PUFFY) EMBAIXADORAS DA AMIZADE

O Yahoo News anunciou que Ami Ohnuki e Yumi Yoshimura, as integrantes da dupla Puffy, foram eleitas Embaixadoras da Amizade nos EUA. O anúncio foi feito como parte do evento cultural "Visit Japan Campaign" no último dia 16. A dupla está comemorando 10 anos de carreira e continua colhendo os resultados obtidos pelo grande sucesso do desenho animado "Hi! Hi! PUFFY Ami-Yumi" exibido no Cartoon Network.

neo@animepro.com.br

HQs de Speed Racer

A Seven Seas Entertainment anunciou um acordo com a Speed Racer Enterprises para lançar um novo quadrinho original baseado na série dos anos 60. A empresa irá lançar sua linha de quadrinhos de 32 páginas coloridas com uma minissérie de cinco edições programada para julho.

51º SHOGAKUKAN MANGA AWARD

Foi anunciada a lista dos vencedores do 51º Shogakukan Manga Awards. Apesar da maioria dos vencedores ser da editora que promove o evento, autores de editoras concorrentes também são contemplados. Eis os vencedores:

Infantil:

- Animal Yokochou de Ryo Maekawa Serializado na Ribon (Shueisha)

Shounen:

- Wild Life de Masato Fujisaki Serializado na Weekly Shounen Sunday (Shogakukan)

Shoujo:

- Sonan Jyanaiyo de Kaneyoshi Izumi Serializado na Betsucomi (Shogakukan)

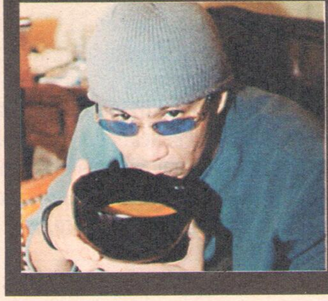
Geral:

- A Spirit of the Sun (Taiyo no Mokushiroku) de Kaiji Kawaguchi Serializado na Big Comics (Shogakukan)
- Rainbow Nisha Rokubô no Shichini de Masasumi Kakizaki/George Abe Serializado na Young Sunday (Shogakukan)

Ragnarök - The Animation no Brasil

O animê Ragnarök - The Animation (26 episódios) já está sendo dublado nos estúdios da Álamo, em São Paulo, com direção de Ursula Bezerra (que também dirige FullMetal Alchemist) e tem o protagonista Roan dublado por Vagner Fagundes. O animê é baseado no popular game que, por sua vez, é baseado no mangá coreano criado por Myung-Jin Lee e publicado no Brasil pela Conrad Editora. A história rola no mundo mágico de Rune-Midgard, onde os nossos heróis Roan e Yuufa viverão grandes aventuras.

Mais filmes japoneses em DVD



A Oregon Filmes vai lançar no início de março duas produções japonesas. São elas: Vencer para Viver 2 (Yanagawa Gumi 2, dirigido por Takeshi Miyasaka) e Cena Mafiosa 2 (Family – Part 2, de Miike Takashi), dois filmes de ação lançados originalmente em 2002. Essa versão para locação será dublada e legendada e não conterá extras. Até o momento, não há previsão de lançamento para o consumidor final. O destaque vai para Cena Mafiosa 2, que é baseada em um mangá adulto.

Power Rangers: SPD finalmente estréia no Jetix

Março será um mês dedicado aos fãs de Power Rangers, porque chega à programação do canal uma nova temporada da famosa saga.

O legado dos Power Rangers continuará em Power Rangers: Super Patrulha Delta, a décima terceira temporada da popular série de ação. A partir de segunda, 6, todos os dias, às 9h e às 17h, Power Rangers: Super Patrulha Delta chegará com novos personagens, incríveis efeitos especiais e aventuras nunca antes vistas. Pela primeira vez, aliens e humanos se unirão para defender a Terra de terríveis ameaças.

A HISTÓRIA: Estudantes da Academia, os jovens aspirantes a Rangers, integram duas equipes de humanos e aliens que, diariamente, se submetem a um árduo treinamento com os melhores instrutores, para que um dia possam receber o legado de valentia e honra dos Power Rangers. Orientados pelo comandante Anubis, os integrantes da força de elite deverão alcançar seus poderes para se transformarem na melhor força do bem. Através de um trabalho de destaque, armas intergalácticas e veículos Zord, que superam a velocidade da luz, Bridge, Sky, Syd, Jack e Z se transformarão nos melhores defensores da paz mundial.

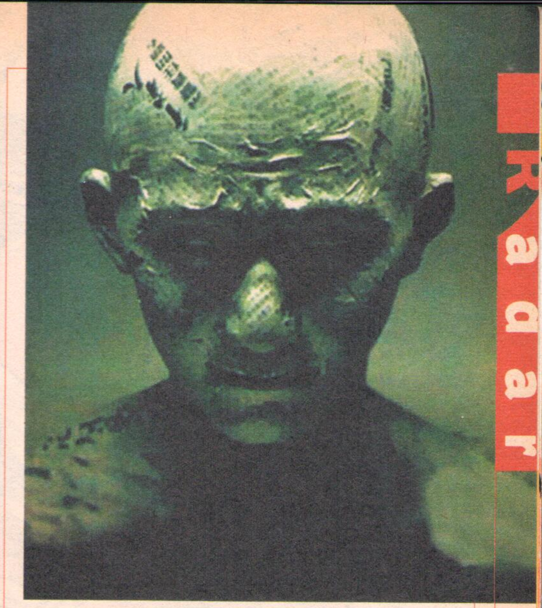
POWER RANGERS
SPD

neo@animepro.com.br

Nova legislação pode controlar mangás violentos

Em 19 de dezembro, o Partido Liberal Democrata do Japão lançou seus primeiros passos para a aprovação de uma lei que controlará mangás violentos no país. O movimento no Legislativo foi tornado público pela iniciativa da força-tarefa de emergência "Hanzai Kara Kodomo Wo Mamoru" (Crianças Defendidas contra o Crime).

De acordo com o Partido Liberal Democrata, o objetivo é "promover a manutenção de um ambiente saudável para crianças". Isso é uma resposta a recentes crimes contra mulheres e crianças, e o partido aponta uma ligação entre muitos desses crimes com pornografia infantil e quadrinhos violentos. Algumas prefeituras e cidades já restringem quadrinhos que sugiram pornografia infantil e similares. Uma tentativa será feita para aprovar a "Lei Fundamental da Saúde Juvenil", e alguns itens antimangás violentos são esperados na redação final do texto antes que ele seja submetido ao parlamento. Atualmente, o Partido Liberal Democrata tenta atrair a opinião pública para a questão.



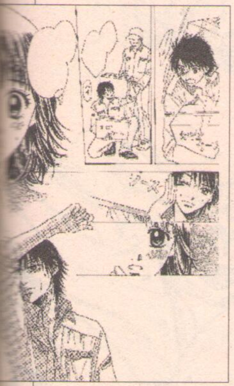
Paris Filmes lança O Terror da Premonição

Dia 29 de março, a Paris Filmes lançará mais um filme oriental baseado em mangás. Trata-se de "O Terror da Premonição", dirigido por Norio Tsuruta.

Sinopse: Ao dirigir calmamente no campo com sua esposa e sua filha, Hideki Satomi pára e entra em uma cabine telefônica. Lá, descobre um jornal velho com a foto da sua filha nele, e um artigo que descreve sua morte em um acidente de trânsito. Com um horrível sentimento de premonição e experiência fora do corpo, testemunha a colisão de seu carro exatamente como fora descrito no texto. O pai, aflito, torna-se obcecado em descobrir o mistério. Três anos mais tarde, Satomi não consegue impedir o acidente que mata sua filha e que também destrói seu casamento. Embora tente encontrar sua sanidade, é assombrado por visões de eventos calamitosos em sua comunidade. Quando recebe um outro jornal misterioso, com um artigo que fala da terrível morte de um jovem estudante, tenta fazer de tudo para salvá-lo da morte, e salvar-se também...

Hatsukare ganha live action

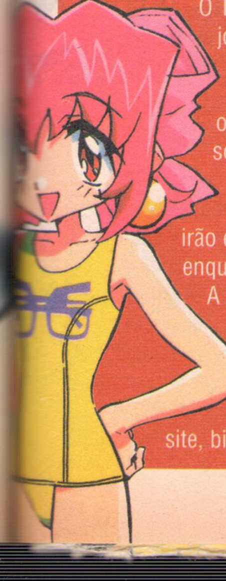
O popular shoujo mangá Hatsukare se tornou um drama em live action. A jovem Tomoka Kurokawa interpretará Chihiro, uma adolescente que jamais teve experiências com garotos, tendo crescido em uma escola só para moças. Um dia, um rapaz que a conhece numa estação de trem "passa um papo nela" e, assim, começa o primeiro relacionamento da moça. O mangá durou seis volumes e retrata as confusões de um primeiro amor com uma grande dose de humor.



NOVO MANGÁ DE RUMIKO TAKAHASHI

Rumiko Takahashi, uma das mais ricas mangakás do Japão, e conhecida pelas suas longas sagas (Ranma 1/2, Maison Ikoku, InuYasha), lançou em fevereiro um mangá curto na revista adulta Big Comics. O nome do mangá é Positive Cooking.

Tokyo Anime Center em Akihabara



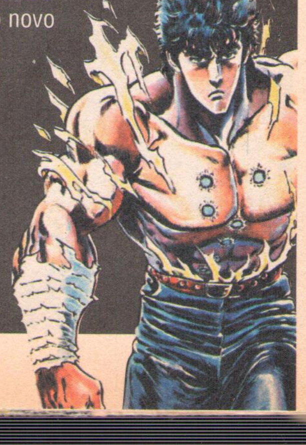
O Tokyo Anime Center, um centro que reúne facilidades para animações, jogos, personagens e outras indústrias afiliadas, que abriu suas portas em março, no edifício Akihabara UDX, em Tóquio, busca se tornar o maior centro de distribuição de informação relacionada a animê no Japão. Entre outras coisas, serão incluídos um cinema digital para acomodar 170 pessoas, lojas, uma rádio e um estúdio de dublagem.

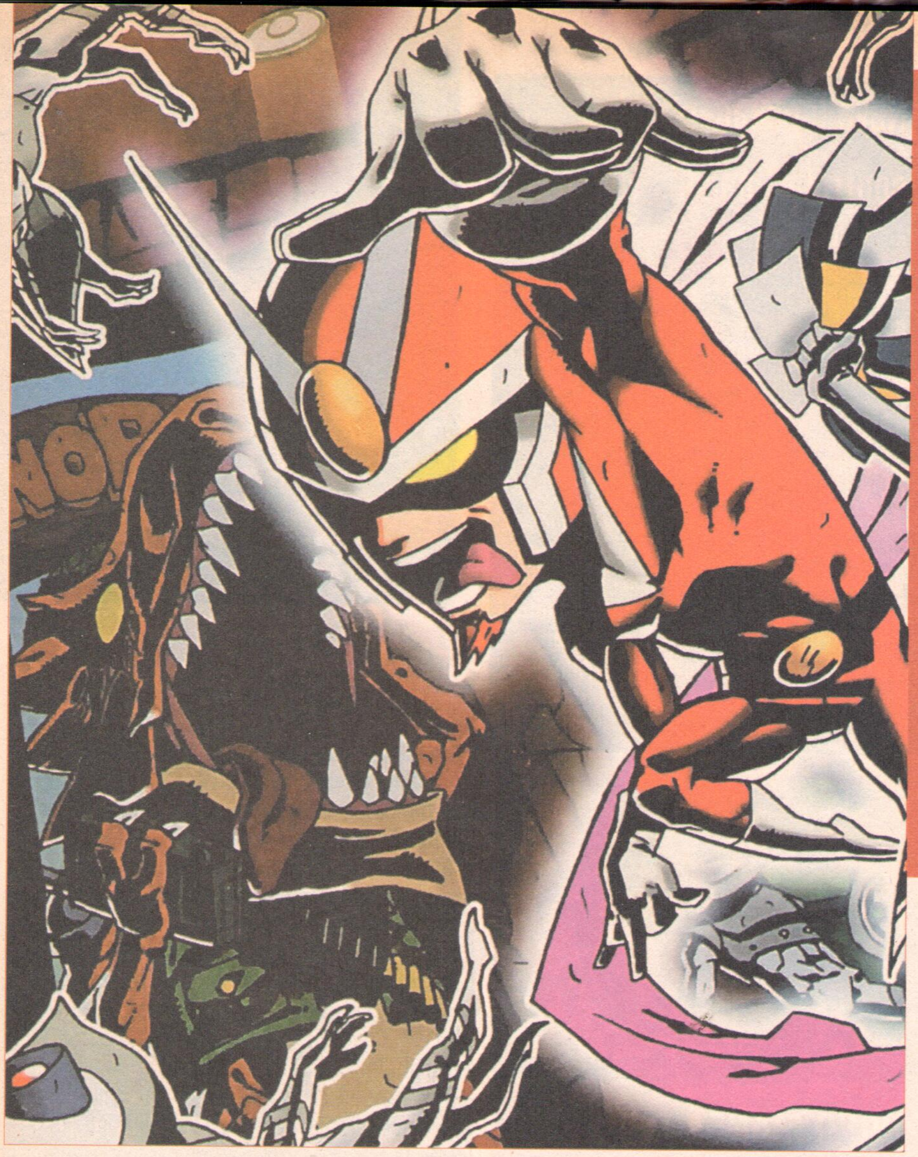
O local irá abrigar 200 eventos por ano, incluindo pré-estréias, exibições regulares de animê, concertos, e mais. A rádio e o estúdio de dublagem irão empreender gravações de shows de rádio e de dublagem de animê, enquanto as lojas venderão edições limitadas de materiais diversos.

A empresa Associação de Animação Japonesa ("Association of Japanese Animation (AJA)") irá gerenciar o centro, junto com a formação de uma companhia-consórcio de 45 empresas. Ministérios relevantes do governo, companhias de exibição, editoras, fábricas de brinquedos, soft-houses de games e outros irão trabalhar no centro igualmente. O website, bilíngüe, está aberto e pode ser acessado pelo endereço: www.animecenter.jp

Novo compacto de Hokuto no Ken

Dia 23 de março, ocorre o lançamento no Japão do single "Ai wo torimodose!!", que traz a canção tema do novo filme do animê Hokuto no Ken intitulado "Hokuto no Ken Raou Gaiden Junai-hen" (A saga de Raou). O tema é cantado pela banda Crystal King.





VIEWTIFUL JOE DUBLADO EM SÃO PAULO

Mais uma série está ganhando sua versão brasileira nos estúdios da Centauro, em São Paulo. Trata-se do popular animê de 51 episódios, Viewtiful Joe, baseado no game de mesmo nome lançado para GameCube. A direção é de Gilmara Sanches, que vem se especializando na direção de animês.

Sobre a série: Tudo começa quando o jovem Joe arrasta sua namorada Sylvia para assisti a um filme do herói "decadente", Captain Blue. Numa seção totalmente vazia, a agitada namorada espera por uma ação mais picante de seu namorado, mas o mesmo não tira os olhos do filme. Ao término da seção, algo inesperado acontece e ambos são levados para dentro do filme. Joe agora possui os poderes de seu grande herói e pode transformar-se em Viewtiful Joe, o que lhe confere grandes habilidades, habilidades essas que serão fundamentais para salvar sua amada, sair desse mundo totalmente non-sense e, claro, chutar uns traseiros inimigos. Diversão garantida!

Advent Children em Abril

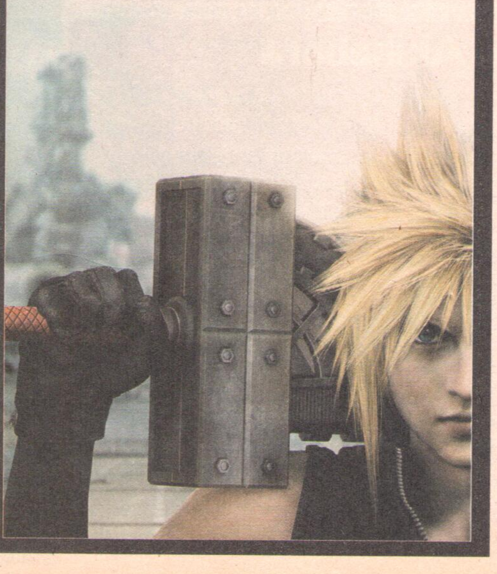
Depois de conferir um material pra lá de completa aqui na Neo Tokyo, mais uma ótima noticia aos fãs de Final Fantasy. O DVD chega ao Brasil no final de abril, primeiro para locação e posteriormente em versão final para o consumidor. Confira os dados do disco:

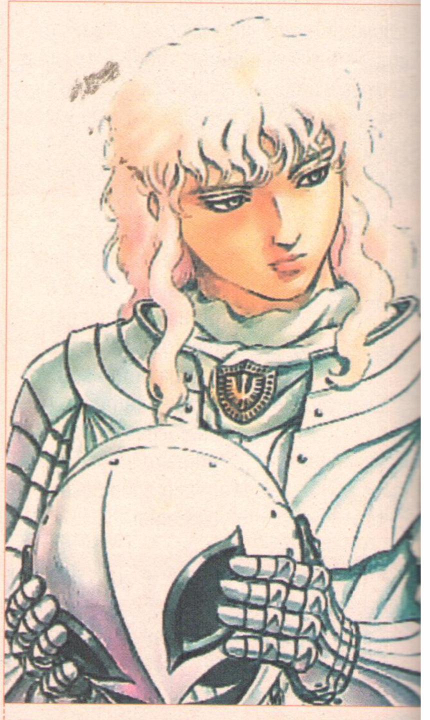
FICHA TÉCNICA:

Direção: Tetsuya Nomura
Duração: 112 minutos
Produção: 2005
Classificação Indicativa: 14 anos
Tela: Widescreen Anamórfico 16:9 - Masterizado em Alta Definição
Idiomas: Japonês, Inglês (5.1 Dolby Digital 5.1) e Francês (2.0 Dolby Digital)
Legendas:Português, Inglês, Espanhol, Francês, Mandarim, Cantonês, Coreano e Tailandês
Menus Interativos em Português, Inglês, Espanhol, Chinês e Coreano

APRESENTAÇÕES ESPECIAIS:

-Lembranças de Final Fantasy
-Seleção de Cenas





Berserk atinge 21 milhões de cópias vendidas

De acordo com as propagandas do vigésimo nono tankohon de Berserk, a Editora Hakusensha menciona que o mangá de Kentaro Miura, publicado no Brasil pela Panini, vendeu mais de 21 milhões de cópias (considerando todos os volumes). A marca da prensagem pode ser encontrada no final da última serialização de Berserk, que é publicada na Young Animal Magazine.

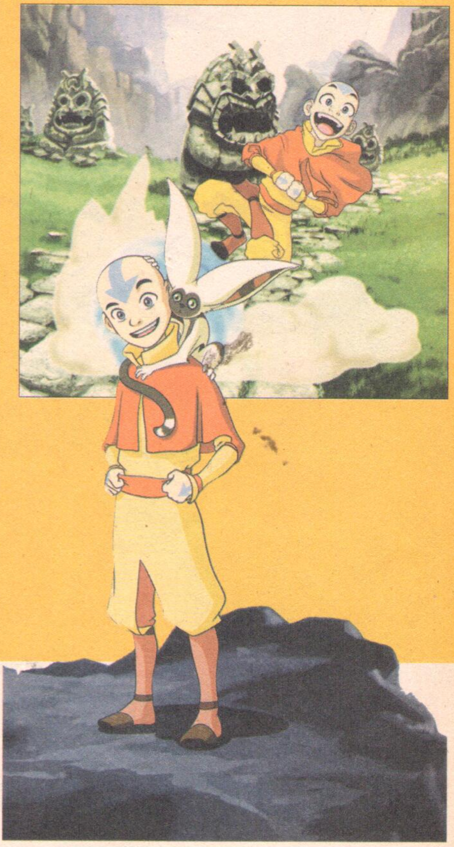
AVATAR é tão bom quanto um animê!

É complicado explicar a afirmação acima. Tem que ver para crer. Avatar é uma animação que vem ganhando bastante popularidade entre os fãs de animês, sendo exibido na programação do canal por assinatura Nickelodeon.

Produzida por uma equipe bem experiente, e que mescla diversas etnias, Avatar apresenta uma série de estilos que lembram os animês, desde as caras e bocas tão populares até o sistema de história contínua, onde, para entender certos acontecimentos, é necessário ter acompanhado os episódios anteriores. Assim como o que ocorre com os animês, em Avatar o telespectador vai evoluindo com o personagem, e se identificando com alguns acontecimentos, comum na vida de todos.
Avatar é exibido às terças-feiras (12h30), sextas (20h30), sábados (19h30) e aos domingos (10h)

A história...

Numa época desconhecida, o planeta é dividido em quatro grandes nações, sendo que cada uma delas tem o poder de controlar um dos quatro elementos da natureza: o Reino da Terra, os Nômades do Ar, a Nação do Fogo e a Tribo das Águas. Ambos os povos sempre viveram em harmonia, mas isso mudou depois que a Nação do Fogo iniciou uma grande guerra para controlar todos os povos.
Com o poder bélico da Nação do Fogo, não há como os outros povos se defenderem e a única esperança é depositada numa antiga lenda. Segundo a lenda, para manter a paz e o equilíbrio entre as nações, a cada geração nasce uma pessoa capaz de controlar todos os elementos. Esse ser é conhecido como Avatar.
O problema é que já se passaram anos de conflitos e nada desse "escolhido" aparecer. Mas, ao que parece, tudo vai mudar, já que, depois de 100 anos de conflitos, os irmãos da Tribo da Água, Katara e Sokka, encontraram um garoto chamado Aang, congelado em um iceberg, e descobrem sem querer que ele é o Avatar.
Agora que o Avatar está de volta, o problema foi resolvido, certo? Claro que não... depois de tanto tempo adormecido, Aang não sabe direito o que é ser um Avatar e suas habilidades precisam melhorar e muito. No final das contas, com muito sacrifício – e confusões – o pequeno guerreiro terá que aprender com seus erros e, junto com seus amigos, combater o mal que ameaça toda a humanidade.



ACESSE NOSSO FÓRUM...

O fórum é uma área livre para que nossos visitantes opinem sobre tudo que está rolando, discutam temas polêmicos (mas de forma educada e respeitando a opinião alheia), além de marcar encontros e fazer novas amizades. Se você ainda não se cadastrou, não perca tempo e acesse www.animepro.com.br/forum. Com certeza, não irá se arrepender!

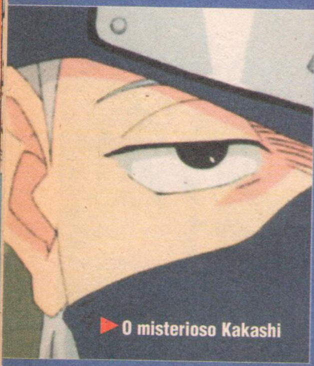
Os PREFERIDOS...

ANIMÊ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - InuYasha
05º - Evangelion

MANGÁ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - HunterXHunter
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Sailor Moon

Coloque sua bandana e
PREPARE-SE!

Naruto é uma das séries mais esperadas no Brasil. Nesta matéria, vamos comentar um pouco sobre a versão nacional e, de quebra, mostramos um guia de episódios da primeira temporada. Por Junior Fonseca



O misterioso Kakashi

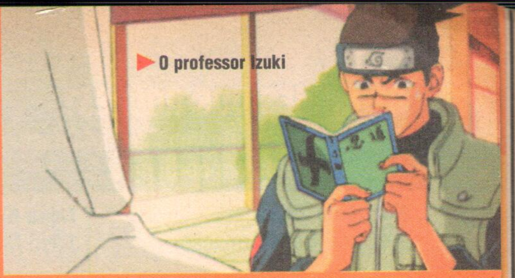
A versão editada...

Os fãs brasileiros de Naruto terão acesso à versão editada pela Viz Media, atualmente sucesso de audiência no Cartoon Network norte-americano. Os cortes realizados pela empresa basicamente trataram de suavizar as imagens de sangue e, segundo alguns fãs "mais antenados e conscientes", foram muito bem feitas, diferente de algumas aberrações realizadas por outras empresas em outras séries recentemente.

As músicas de BGMs foram mantidas e não houve mudanças quanto aos diálogos e roteiro. A tradução ficou bem fiel ao original e a maioria dos termos próprios foi mantida como a versão nipônica. Uma outra mudança (normal) é que repuseram os nomes e sobrenomes dos personagens (Uzumaki Naruto ficou, na versão brasileira, como Naruto Uzumaki, e assim por diante).
As canções de abertura e encerramento foram alteradas, infelizmente. Ambas, agora, são "colagens" de cenas e uma música bem agitada estilo rock.
Mais adiante, numa tabela separada, vocês conferem em primeira mão como ficaram alguns termos e golpes na versão nacional.

A importância da adaptação...

Muitos fãs preferem a versão original, sem cortes e tudo mais. Mas é importante lembrar que o lançamento de Naruto no país visa atingir o público brasileiro e não o japonês. Com a dublagem, a série conseguirá atingir um leque maior de telespectadores.
Qualquer adaptação é feita pensando na facilidade que nós, ao assistir determinada produção, teremos para assimilar o que o personagem quer dizer, lembrando que não teremos à disposição uma legenda explicando o que aquele golpe ou termo significa.
O retorno financeiro é parte fundamental de qualquer empresa quando traz determinada série ao país e, nesse aspecto, as crianças exercem um papel fundamental, sendo os principais consumidores de produtos oficiais (mochilas, roupas, cadernos e tudo mais relacionado). Está aí mais um motivo forte para as adaptações, dublagem e até mesmo os cortes que dão uma "suavizada" nas cenas.


O professor Izuki

Eternos rivais!

E nos bastidores... a versão nacional de Naruto

"Estou adorando Naruto. É uma série muito legal e está sendo uma satisfação enorme trabalhar com essa série. Tenho certeza que o público vai adorar o resultado final."

César Moreira

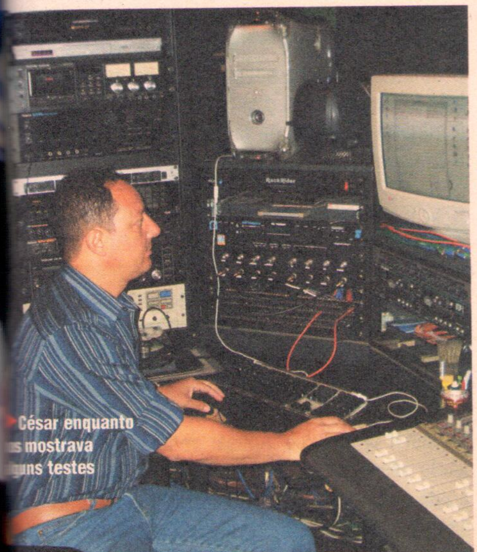
Estivemos nos estúdios da Dublart conversando com César Moreira sobre os primeiros trabalhos em torno de Naruto. A série estará disponível para o Cartoon a partir de julho (a estimativa é que até o final do ano já estejam prontos os primeiros 52 episódios).
A equipe do portal Anime Pró (www.animepro.com.br) está dando uma assessoria ao estúdio, na tentativa de deixar as coisas mais próximas do original japonês. Mas, nesse ponto, é importante ressaltar: a palavra final é sempre do cliente, por isso, nem tudo sugerido pode ser realmente aplicado, e algumas mudanças foram realizadas.
É de se destacar o excelente trabalho feito pela tradutora, Cristina Parras, que demonstra uma preocupação imensa com os fãs e deixa clara a importância de se criar uma parceria com os colaboradores que conhecem a fundo a série.
Durante a conversa, César (diretor técnico da casa) comentou como funcionam os testes de vozes. Em Naruto, foi recomendado que, para cada personagem, fossem realizados três testes (três dubladores diferentes). Para se ter uma idéia das exigências, o teste do protagonista foi realizado por 15 dubladores diferentes e, até o fechamento da edição, ainda não havia sido escolhido. Para 17 personagens foram realizados um total de 90 testes diferentes.
O estúdio, apesar de ser novo no meio de animês, é muito experiente e possui os melhores equipamentos do mercado. A equipe envolvida conta com profissionais gabaritados e cheios de realizações com as séries japonesas (o próprio César já trabalhou com Pokémon). É o caso da diretora Denise Reis (que foi responsável pela versão brasileira de Gundam Wing e Digimon Frontier).
A Dublart atualmente dubla ainda a série Zatch Bell! (Konjiki no Gash Bell!!) – também para o Cartoon Network, e Zoe 101 e Normal Demais para a Nickelodeon,

DUBLADORES JÁ ANUNCIADOS...

- **Chouji:** Kleber
- **Shikamaru:** Vagner Fagundes
- **Hinata:** Flávia Narciso
- **Haku:** Adriana Pissardini
- **Ebisu:** Cezar Marchetti
- **3º Hokkage:** Helio Vacari
- **Iruka:** Silvio Giraldi

TERMOS IMPORTANTES

Muitos termos importantes da série foram mantidos como no original. É o caso dos níveis ninjas Genin, Chuunin e Jounin, os títulos (rankings) maiores Hokage, Mizukage, Tsuchikage, Kazekage e Raikage e as habilidades Genjutsu, Ninjutsu e Taijutsu


César enquanto
s mostrava
guns testes

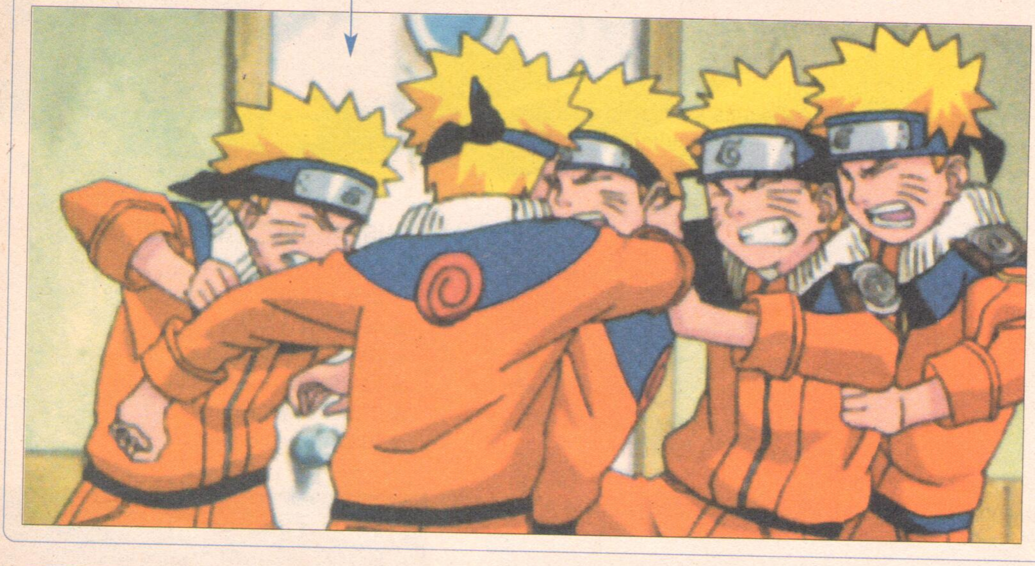
Os responsáveis pela Dublart: César Moreira (Diretor Técnico), Nicolau Lauletta (Diretor Executivo) e Leonardo Camillo (Diretor Artístico)

A diretora Denise Reis

OS NOMES DOS GOLPES!

Confira, abaixo, algumas das adaptações já confirmadas: primeiro, o nome original, em japonês; depois, o golpe em português:

Henge no Jutsu	Jutsu de Transformação
Orioke no Jutsu	Jutsu Sexy
Bunshin no Jutsu	Jutsu de Clonagem
Tajuu Kage Bunshin no Jutsu	Jutsu Multiclones das Sombras
Kage Bunshin no Jutsu	Jutsu Clones das Sombras
Kawarimi no Jutsu	Jutsu de Troca
Harem no Jutsu	Jutsu Harém
Nawanuke no Jutsu	Jutsu de Fuga
Katon no Jutsu	Jutsu Estilo de Fogo
Kawarimi no Jutsu	Jutsu de Substituição
Katon Goukakyuu no Jutsu	Estilo Fogo, Jutsu Bola de Fogo
Doton Shinjuu Zanshuu no Jutsu	Estilo Terra, Jutsu do Caçador de Cabeças
Kirigakure no Jutsu	Jutsu de se ocultar na Névoa
Mizu Bunshin no Jutsu	Jutsu Clone de Água
Suirou no Jutsu	Jutsu Prisão de Água
Kage Shuriken no Jutsu	Jutsu Shuriken das Sombras
Suiton Suiryuudan no Jutsu	Estilo Água: Jutsu Dragão de Água
Suiton: Daibakufu no Jutsu	Estilo Água: Jutsu Vórtex Gigante



Guia de episódios

Por André O. M. Rodrigues

01

Naruto Uzumaki Chegando

Há muito tempo, a Vila Oculta da Folha é atacada por uma raposa demônio de nove caudas. Para salvar a vila, um ninja sacrifica a vida para selar a raposa dentro de um bebê, que era ninguém menos que Naruto. O garoto cresce e, após ser reprovado no exame final para se tornar um ninja, ele é enganado pelo Sensei Mizuki para obter um pergaminho proibido. Iruka, o Sensei de Naruto, que é como um pai para ele, descobre a enrascada e, juntos, discípulo e mestre derrotam o traidor Mizuki. Depois disso, Iruka finalmente reconhece Naruto como um verdadeiro ninja. Nosso herói pode, então, correr atrás de seu sonho: se tornar o ninja mais poderoso de sua vila, o Hokage.

02

Eu Sou Konohamaru

Naruto conhece Konohamaru, o neto do terceiro e atual Hokage. O pestinha gruda em Naruto, e os dois se metem em confusão quando Naruto tenta ensinar suas técnicas pervertidas para o garoto. Surge, então, o tutor de elite Ebisu, responsável pelo ilustre menino. Ao ver o tipo de coisas que seu pupilo está aprendendo com Naruto, ele decide dar uma lição nos dois, mas acaba sendo derrotado por seu ponto fraco: Naruto combina o Kage Bunshin no jutsu (técnica dos clones de sombra) com o Oiroke no jutsu (técnica de sedução) para formar a Haremu no Jutsu (técnica do harém). Konohamaru e Naruto passam a compartilhar o sonho de se tornarem Hokage.

03

Rivais?! Sasuke e Sakura

São decididas as equipes, e quais os novos ninjas que irão formá-las. A equipe de número 7 será composta pelo triângulo amoroso Naruto Uzumaki, Sakura Haruno e Sasuke Uchiha. Naruto gosta de Sakura, que ama o popular Sasuke. Este, por sua vez, odeia Naruto, que também o odeia. Naruto se disfarça de Sasuke para tentar conversar com Sakura, mas seu plano falha por um pequeno imprevisto.

04

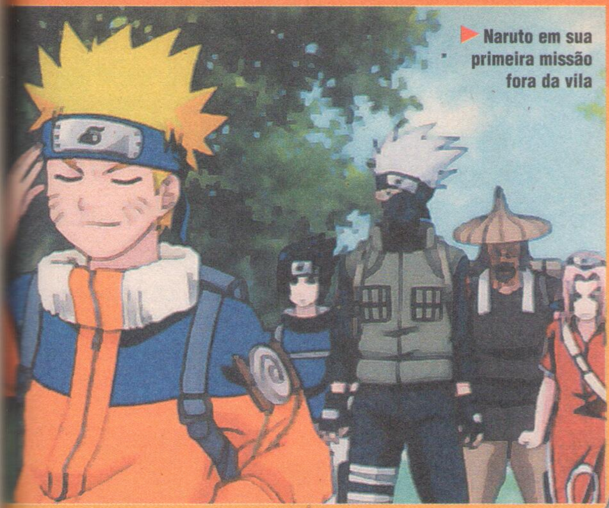
Desafio! O treinamento de sobrevivência

O time 7 conhece o seu instrutor: o misterioso ninja Kakashi Hatake. Ele revela que, se quiserem ser realmente ninjas, terão que passar por uma nova prova: roubar um sino da cintura de seu novo mestre até a hora do almoço. Quem não conseguir fazê-lo será amarrado em um tronco sem poder comer enquanto os outros comem na sua frente. O problema é que há apenas 2 sinos para os três jovens e, além disso, Kakashi não tem a mínima intenção de facilitar as coisas para o trio.

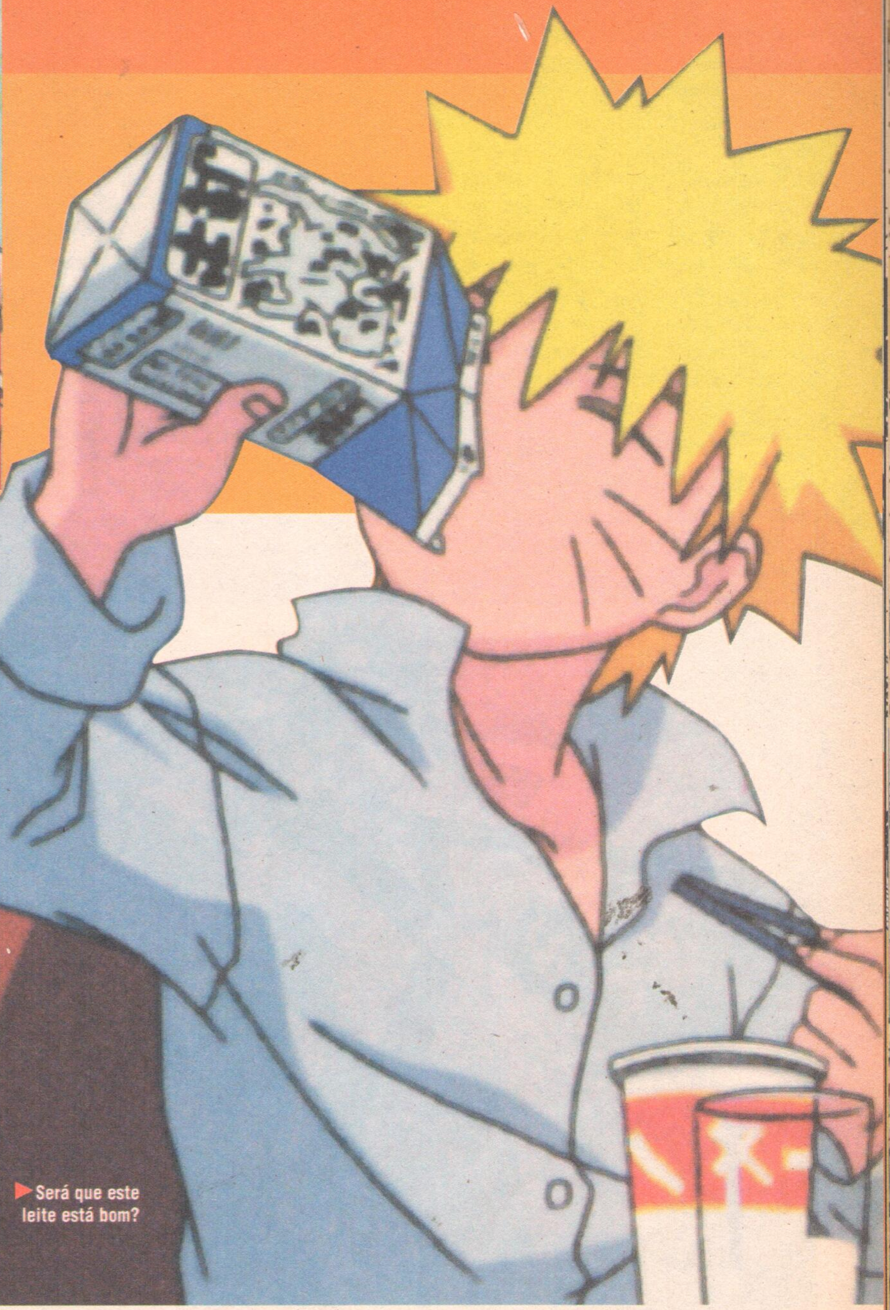
05

Reprovados? A decisão de Kakashi

Naruto, Sasuke e Sakura se esforçam para conseguir pegar os sinos, mas são completamente derrotados. Com o tempo limite da prova estourado, Kakashi explica que a intenção da prova era testar se eles sabiam trabalhar em equipe. Apesar de terem se saído péssimos por agirem cada um por conta própria, Kakashi dará uma prova como segunda chance. Porém, até o horário da



Naruto em sua primeira missão fora da vila



Será que este leite está bom?

prova, Naruto terá que ficar amarrado sem poder comer. Sasuke e Sakura quebram a regra e deixam Naruto comer um pouco de sua comida. Como as regras foram quebradas em prol do time, os três são aprovados.

06

Missão importante!!! Super viagem ao país da Onda!

A equipe começa a realizar missões e, recebem uma missão de nível mais elevado: levar em segurança Tazuna, um construtor do país da Onda de volta para seu país e protegê-lo até o final da construção de uma ponte. A missão começa a complicar quando os viajantes são atacados por um grupo de shinobis (ninjas) da Vila Oculta da Névoa.

07

O assassino da névoa

Naruto e companhia chegam ao país da Onda. Lá, eles descobrem que estão sendo perseguidos por Zabuza Momochi, da Vila da Névoa. A missão dele é assassinar Tazuna e impedir que a ponte seja construída, para que o país da Onda não consiga independência financeira. O assassino aparece no meio do caminho, e então começa a luta Kakashi versus Zabuza.

08

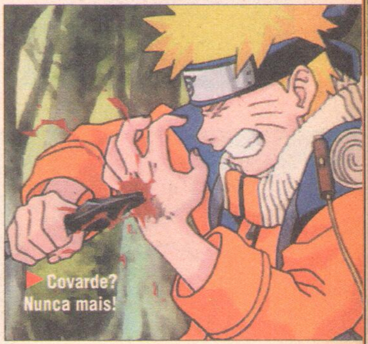
Decisão jurada na dor

A luta entre Kakashi e Zabuza se acirra cada vez mais. Depois de várias reviravoltas, Kakashi é imobilizado por Zabuza. Depois de algumas tentativas, Naruto cria uma estratégia e, junto com Sasuke, consegue enganar Zabuza e libertar Kakashi.

09

Sharingan Kakashi

Kakashi usa o olho escondido por sua bandana: trata-se do Sharingan, um tipo especial de olho capaz de copiar os movimentos do inimigo. Com isso, ele copia as técnicas de Zabuza, fazendo-o acreditar que ele era capaz de ver o futuro, e assim o derrota. Repentinamente, aparece um jovem shinobi mascarado que dá o golpe final em Zabuza. A pessoa mascarada se diz um ninja caçador, que procura os ninjas traidores de sua vila e os mata para preservar seus segredos. O ninja misterioso foge com o corpo de Zabuza. Naruto e os outros continuam a viagem, quando Kakashi misteriosamente desmaia.



Covarde? Nunca mais!

10

A Floresta do Chakra

Kakashi descansa na casa de Tazuna, pois gastou toda sua energia com o Sharingan. Ele percebe que Zabuza deve estar vivo, e que aquele ninja veio para salvar Zabuza. Por estar impossibilitado de lutar, Kakashi prepara um treinamento especial para seus discípulos. Cada um deles deve aprender a controlar o seu Chakra (energia usada para as técnicas ninjas) e, para isso, deverão aprender a subir em árvores, usando apenas os pés. Naruto e Sasuke mostram dificuldade, mas Sakura consegue escalar a árvore na primeira tentativa.

11

O país que teve um herói

Naruto e Sasuke continuam o treinamento, enquanto Sakura vigia a obra da ponte. Enquanto anda pela cidade, ela vê a pobreza do país. À noite, todos se reúnem na casa de Tazuna para jantar, porém há algo de errado com seu neto Inari. Tazuna, então, conta a história de Kaiza, um pescador que salvou a vida do pequeno Inari e o adota. Ele era um herói para a vila, e ensinou o garoto a ser corajoso. Porém, ele morreu injustamente como um mártir, o que fez Inari perder a confiança em heróis.

12

Batalha Na Ponte! Zabuza reaparece!

Naruto encontra uma garota de quimono, com a qual tem uma conversa memorável sobre se tornar forte para proteger aqueles que lhe são preciosos. Após a conversa, ela se levanta e, enquanto vai embora, revela na verdade ser um garoto. Naruto e Sasuke finalmente concluem o treinamento. No dia seguinte, os shinobis vão vigiar a ponte, menos Naruto, que dormiu até mais tarde. Lá, eles são atacados por Zabuza e Haku, aquele shinobi que o havia salvado anteriormente.

13

O jutsu secreto de Haku: Espelhos de Gelos Demoníacos

Começa a luta Sasuke versus Haku. Enquanto isso, os bandidos do bando de que contratou Zabuza atacam a filha de Tazuna. Inari tenta salvá-la, quando Naruto aparece para ajudá-lo. Haku toma o cont da luta com sua técnica secreta, deixand Sasuke sem defesa. Quando tudo parecia perdido, Naruto aparece com sua entrada "pra lá de indiscreta".

14

Hiperativo nº 1 - Naruto entra na brig

Naruto e Sasuke lutam juntos contra Hak Sasuke tenta usar suas técnicas de fogo, sem efeito. Naruto procura usar seu Kage Bunshin no Jutsu. Mesmo sem adiantar nada, ele continua com o ataque. Haku segue dominando a luta.

15

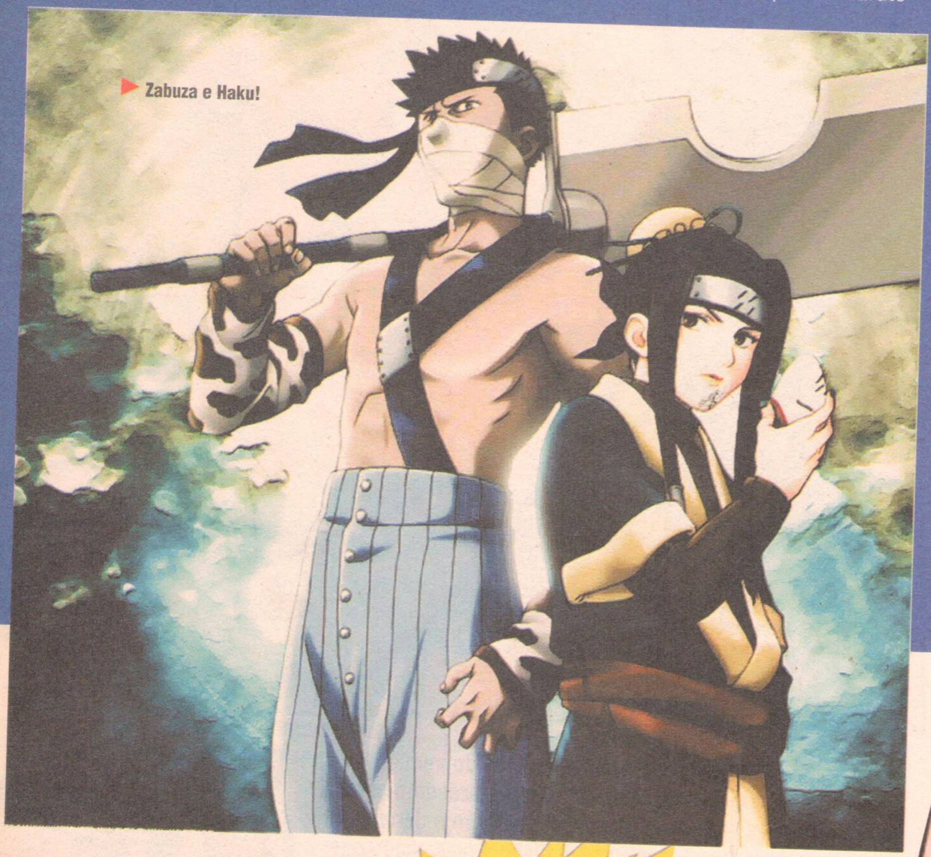
Batalha em visibilidade zero! O Sharingan desmorona!

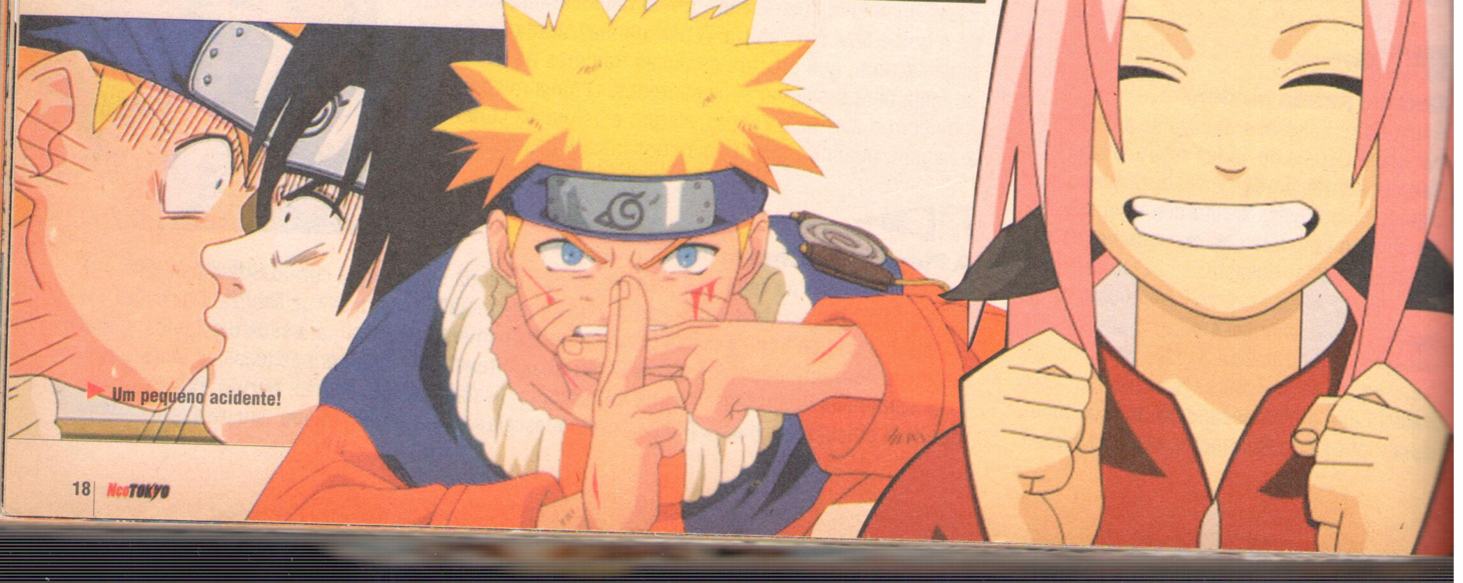
Zabuza ataca Kakashi, que fica sem reação graças à névoa que tomou a ponte. Zabuza havia percebido o truque do Sharingan, e criou a névoa para derrotá-lo. Ele ataca à distância, se escondendo na neblina para evitar contra-ataques. Enquanto isso, conti ua a luta contra Haku.

16

O Selamento liberado

Haku fere cada vez mais Naruto e Sasuke, os dois vão perdendo a chance de vitória. Enquanto luta para salvar Naruto, Sasuke desperta o Sharingan que possui, por ser do clã Uchiha. Vendo o perigo que o Sharingan representa, Haku decide atacar Naruto para acertar Sasuke, que salva o companheiro, deixando-o à beira da morte. Ao ver a cena, Naruto se descontrola de


Zabuza e Haku!


Um pequeno acidente!

raiva, e o selo que mantém a raposa de nove caudas presa em seu corpo é liberado, conferindo ao jovem ninja um poder sobre-humano. Ele perde o controle sobre seus atos e parte para o ataque.

17

O passado branco, os sentimentos pessoais

Com uma força impressionante, Naruto derrota completamente a técnica de Haku. Quando Naruto está prestes a dar o golpe final, a máscara de Haku se quebra e ele percebe que está lutando com aquele garoto que conversou sobre se tornar forte. Naruto volta ao normal, e Haku fala sobre seu passado. Por não ter mais razão para viver, Haku pede a Naruto que o mate. Enquanto isso, Kakashi vira o jogo e imobiliza Zabuza.

18

Uma ferramenta chamada shinobi

Naruto aceita atacar Haku, que , no entanto, foge no último momento. Ao mesmo tempo, Kakashi se prepara para dar o golpe final em Zabuza, quando Haku pula na frente e toma o golpe em seu lugar. Haku cai praticamente morto, mas Zabuza continua a luta. Kakashi desabilita os dois braços do inimigo, quando aparece a gangue que queria impedir a construção da ponte.

19

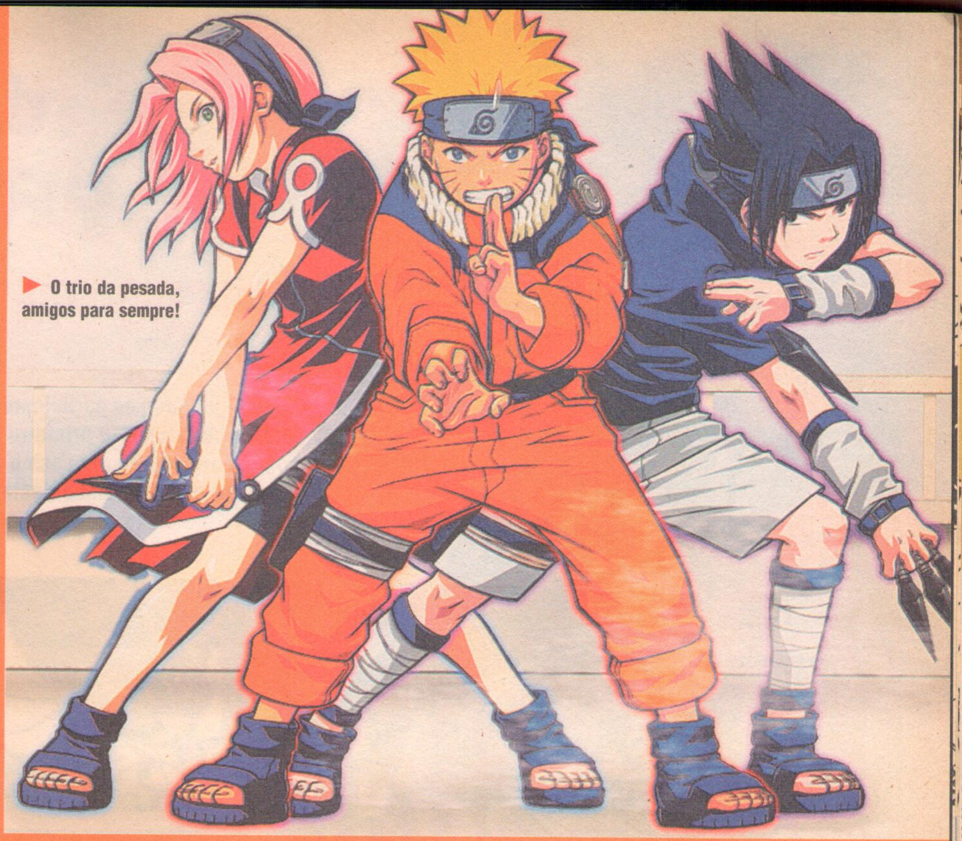
Zabuza desaparece na neve

Zabuza se sensibiliza com a morte de Haku. Com apenas uma kunai (espécie de adaga ninja) na boca, luta contra a gangue que queria a destruição da ponte e morre tragicamente na batalha. Sasuke acorda, aliviando a todos. Inari e os moradores da vila, juntos com os ninjas da Vila da Folha, conseguem afugentar os malfeitores da ponte. Algum tempo depois, Zabuza e Haku são enterrados juntos. Sobre o túmulo deles, Naruto promete ser um ninja ao seu próprio jeito, sem virar uma ferramenta sem emoções. Por fim, a ponte, batizada de ponte Naruto, é concluída, e os quatro shinobis voltam para casa.

20

Começa uma nova saga! É o exame Chuunin

Naruto e os outros estão de volta à Vila da Folha. Porém, eles não são os únicos: misteriosos visitantes da Vila da Areia estão no vilarejo. Paralelamente, Hokage convoca para uma reunião os ninjas de classe superior, os Jounins, e lhes avisa que dentro de sete dias começará o exame para ninja de classe intermediária, ou Chuunin.



► O trio da pesada, amigos para sempre!

21

Apresentem-se! Os oponentes chegaram!

Kakashi nomeia seus alunos no exame Chuunin, porém eles mesmos devem decidir se irão participar ou não. No caminho para inscrição, eles conhecem o time que havia se formado antes deles: Neji Hyuuga, Rock Lee e Tenten, que serão concorrentes na prova. Lee se apaixona à primeira vista por Sakura, mas esta não lhe dá a mínima atenção.

22

Animação a 120%! É um desafio da pesada agora!

Lee desafia Sasuke para testar a sua força. Sasuke fica surpreso ao perceber que seu Sharingan é inútil contra o inimigo. Lee explica que a técnica dele é apenas taijutsu, ou seja, luta corporal. Antes que ele pudesse usar sua técnica suprema contra Sasuke, aparece Maito Gai, o excêntrico sensei de Lee. Gai dá um sermão em seu discípulo, e também conta sobre sua rivalidade com Kakashi.

23

Acabe com os rivais! Todos os 9 novatos reunidos

Naruto e companhia conhecem os adversários que terão de enfrentar na prova. Sem um pingo de vergonha, Naruto desafia a todos em voz alta. Os concorrentes da pequena e recém-formada Vila do Som acatam a provocação. Por fim, pondo um fim ao tumulto, entra em cena o examinador da primeira fase da prova.

24

Eu já falhei?

A dificílima primeira fase, começa a primeira fase do exame: uma prova escrita. São apresentadas as estranhas regras e a prova tem início. São dez questões praticamente impossíveis de serem respondidas. Aos poucos, alguns vão percebendo que, na verdade, o objetivo da prova é avaliar a capacidade de trapacear. As mais incríveis habilidades são usadas pelos candidatos para colar. O único que não percebe isso é Naruto, que fica sem saber o que fazer enquanto o tempo começa a se esgotar.

25

Um desafio imprevisível! A décima questão que devemos decidir

É então anunciada a décima questão da prova. O problema é que, antes que a tal questão seja dita, cada candidato deve decidir se irá respondê-la ou não. Se não aceitar, falhará na prova apenas. Se aceitar responder, e mesmo assim errar, nunca mais poderá prestar o exame novamente. Assim que todos os desistentes saem da sala, é revelada a verdadeira intenção da prova, e que todos que tiveram coragem de encarar o desafio da décima questão passaram automaticamente. Assim, termina a primeira fase, e os candidatos restantes se dirigem para o local da segunda fase: A Floresta da Morte.

Resultado da PROMOÇÃO

"EU QUERO UM SEIYA DE PÉGASO"

Agradecemos a todos os participantes que lotaram nossa caixa postal com cartinha para concorrer ao nosso primeiro de muitos concursos. Abaixo, vocês conferem o sortudos que receberão em casa o Seiya de Pégaso, da linha Cloth Myth da Bandai Lembrando que essa linha destaca-se pela qualidade e riqueza de detalhes, uma produção muito acima daquela linha clássica, bem popular, no Brasil

SAINT CLOTH MYTH
PEGASUS CLOTH

Jeksandro de Oliveira Sousa
São Bernado do Campo – SP

Edilaise Cristina Ribeiro
Taubaté – SP

Lucas de Almeida S.
Rio de Janeiro - RJ

FALE CONOSCO!!

Aproveitando o espaço, fica registrado, mais uma vez a importância da participação de vocês, leitores, para a melhoria da revista. A cada edição, tentamos realizar mudanças sugeridas para que a NT fique com a sua cara.
Nunca chegaremos à perfeição, já que a cada edição prometemos sempre trazer melhorias. Então, fiquem atentos e não se esqueçam de como entrar em contato com a gente:

Por Cartas
NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

Por E-mails
neo@animepro.com.br
gallery@animepro.com.br

Não deixem de nos enviar sugestões, críticas, ilustrações, fanzines, fotos de cosplayers e tudo mais!

Apoio:

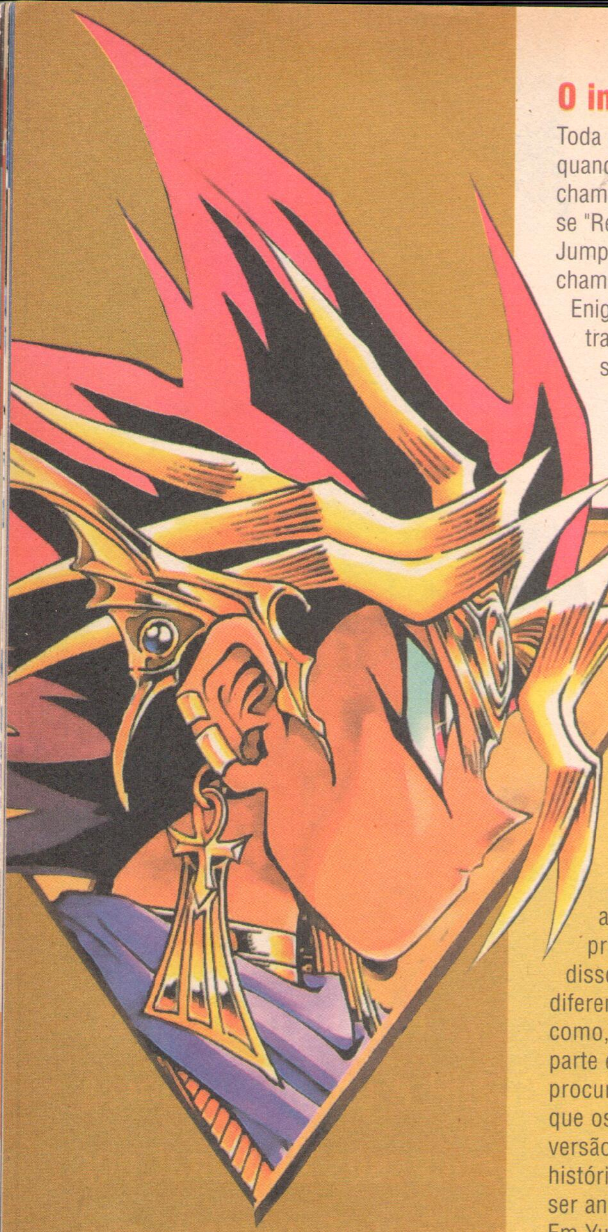
EDITORA escala
COMIX
NeoTOKYO

Você está pronto para o DUELO?

Fenômeno no país, Yu-Gi-Oh! é um dos maiores sucessos do canal por assinatura Nickelodeon, que acaba de estrear uma nova fase da franquia.

Por Junior Fonseca

De tempos em tempos, surgem obras que viram verdadeiros fenômenos mundiais de popularidade, e Yu-Gi-Oh! é uma delas. Mesmo não fazendo o mesmo sucesso de um ano atrás, Yu-Gi-Oh! continua sendo uma das franquias mais populares do mundo seja no formato que for: mangá, animê, card game, videogame, enfim, todas as mídias que recebem uma versão de Yu-Gi-Oh! terminam contaminadas pelo fenômeno. Atendendo aos pedidos e comemorando a estréia da quinta temporada de Yu-Gi-Oh! e da nova fase (GX) na Nick, fizemos um apanhado de informações sobre a franquia, além de diversas curiosidades de bastidores.



O início de tudo!

Toda essa comoção teve início em 1996, quando Kazuki Takahashi criava o mangá chamado Yu-Gi-Oh! (que, traduzindo, torna-se "Rei dos Jogos"), publicado na Shonen Jump, trazendo as aventuras de um garoto chamado Yugi Moto que, ao completar o Enigma do Milênio, uma relíquia milenar trazida por seu avô do Egito, recebe em seu corpo um segundo espírito, o espírito de um campeão nos jogos, que numa antiga encarnação foi o faraó que salvou o mundo do Jogo das Trevas. As aventuras do mangá caíram no gosto dos fãs, e logo um versão animada foi criada pela Toei Animation. O animê, de 27 episódios, acabo não ganhando muita popularidade e ficou n ar por pouco tempo (de abril até outubro d 1998). Houve, ainda, o lançamento de um filme, que assim como a série, não vingou. Porém, numa segunda tentativa, já auxiliad pelas grandes vendas e o grande sucesso card game, uma nova série foi produzida, dessa vez, tornando-se o sucesso mundial que é hoje, inclusive no Brasil, onde é exibido no canal por assinatura Nickelodeo e, às vezes, pinta também na "confusa" programação da Rede Globo.

O mangá!

Como já citado, o mangá foi originalmente publicado em 1996, na famosa revista Shonen Jump, com suas histórias escritas e desenhadas pelo autor Kazuki Takahashi.

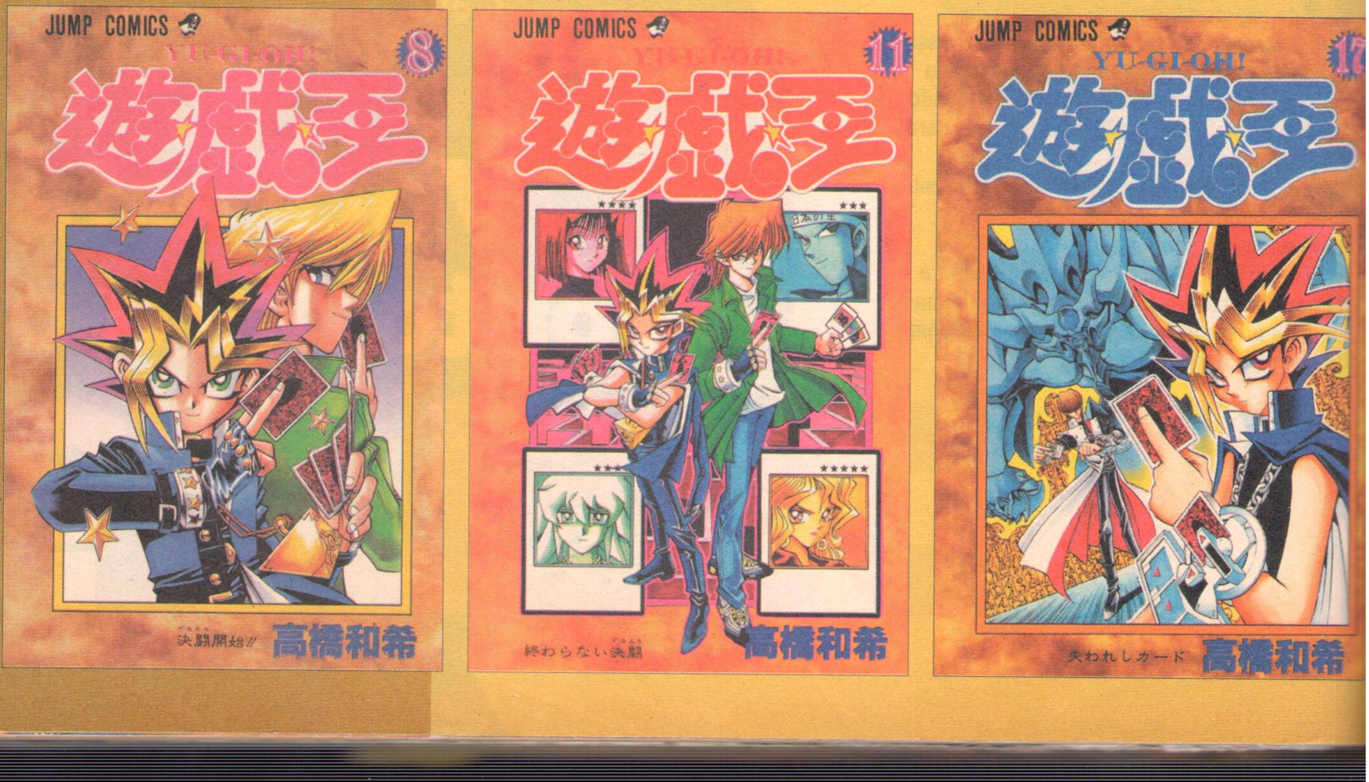
De início, as aventuras de Yugi e sua turma no mangá não são totalmente voltadas ao card game, tendo apenas o jogo se tornado o enfoque principal da série, mais adiante. Além disso, a série em mangá apresenta várias diferenças entre a versão animada, tais como, um pouco mais de violência, em parte excluída do desenho que obviamente procurou agradar um público mais novo que os leitores do mangá. Como toda versão impressa, há ainda algumas histórias diferentes que não chegaram a ser animadas.

Em Yu-Gi-Oh! mangá, Yugi, Joey, Tristan e Tea não eram grandes amigos desde o início, essas grandes amizades só foram se consolidando com o tempo, com todo o processo retratado cuidadosamente. Outro detalhe muito perceptível também é a qualidade gráfica, que é muito inferior à versão animada, trazendo personagens em SD (super deformed, formato em que os personagens se tornam baixinhos e cabeções) mais freqüentemente, para dar um ar de graça às páginas do mangá.

No Japão, o mangá durou 38 volumes (totalizando 343 capítulos), enquanto aqui no Brasil aguardamos ansiosamente a sua vind faz um bom tempo. Mas a pergunta é... será que ainda vale a pena lançar a série?

Pouca gente sabe, mas em abril de 2004 um novo mangá começou a ser publicado na revista mensal V-Jump. Intitulada Yu-Gi-Oh! R. Trata-se de um spin-off da série original ilustrada por Akira Itou e supervisionada por Kazuki Takahashi. Na mesma revista é publicado agora Yu-Gi-Oh! GX, uma nova série da franquia que é ilustrada por Naoyuki Kageyama.

▶ Algumas capas da versão original japonesa!


JUMP COMICS
YU-GI-OH!
遊戯王
8
決闘開始!!
高橋和希
JUMP COMICS
YU-GI-OH!
遊戯王
11
終わらない決闘
高橋和希
JUMP COMICS
YU-GI-OH!
遊戯王
17
失われしカード
高橋和希

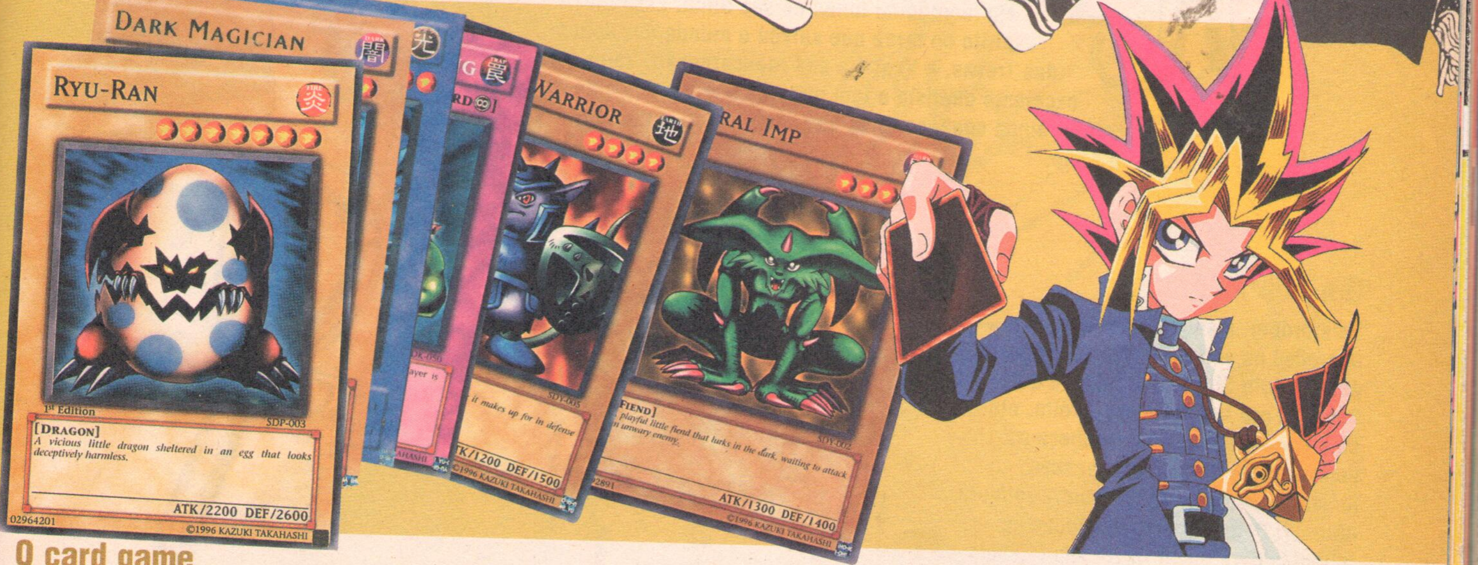
Sucesso anunciado!

A segunda versão de Yu-Gi-Oh!, cujo nome real é Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, é a versão animada que chegou até o Ocidente, conquistando vários fãs. A série já veio do Japão com um grande nome, sendo grandiosamente anunciada como o "sucessor de Pokémon e Dragon Ball". E foi. Com o fim da febre de Dragon Ball Z no Brasil, há algum tempo, ficou um vácuo que Yu-Gi-Oh! veio a preencher.

Podemos dizer que, de certa forma, isso realmente aconteceu. Yu-Gi-Oh!, por um certo período, virou a nova sensação no país, mas essa boa fase não durou tanto tempo quanto alguns esperavam. Em conversas "de bastidores" muitos opinam dizendo que o trabalho de marketing em torno da série não foi um dos melhores e, sinceramente, concordo. O lançamento do card game traduzido ocorreu muito tempo depois do "boom" no país e o mangá, se lançado agora, com certeza não venderá nem 50% do que venderia caso tivesse sido lançado anos atrás.

A série traz as aventuras de Yugi e sua turma de uma maneira mais simplificada, tomando várias liberdades das histórias originais do mangá, trazendo, desde o início, o quarteto de amigos Yugi, Joey, Tristan e Tea, compartilhando daquela bela amizade que podemos conferir. Além disso, por caráter de promoção da série, ela conta com muito mais duelos, em que os personagens utilizam algumas cartas bem diferentes do mangá.

No Japão, a série teve início no ano de 2000 na TV Tokyo e foi encerrada em setembro de 2004. A versão que acompanhamos no Brasil é a mesma editada nos EUA e, na divisão, totalizam cinco temporadas, com 224 episódios.


Dark Magician
Ryu-Ran
Warrior
ral Imp
1st Edition
SDP-003
[DRAGON]
A vicious little dragon sheltered in an egg that looks deceptively harmless.
ATK/2200 DEF/2600
02964201
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
ATK/1200 DEF/1500
[FIEND]
playful little fiend that lurks in the dark, waiting to attack an unwary enemy.
ATK/1300 DEF/1400

O card game

Esta, com certeza, é a mídia onde a marca Yu-Gi-Oh! rendeu mais lucros a seus idealizadores. Baseando-se no sucesso do mangá e do animê, a Konami resolveu lançar a versão do jogo Monstros de Duelo em um card game superemocionante.

No Brasil, a febre foi tão grande que até já mobilizou alguns programas de TV sensacionalistas, que colocaram o jogo em suas miras e tentaram acabar com sua fama. Mas nem isso foi capaz de deter o poder adquirido pelo jogo.

Infelizmente, a pirataria foi mais rápida e colocou no mercado produtos com preços muito mais baixos, até mesmo traduzidos, que conquistaram os desavisados, criando uma legião de duelistas que utilizam produtos piratas, que não são endossados pela Konami, Upper Deck ou por qualquer outra empresa que distribua o card game. Mas isso não quer dizer que o número de duelistas "regularizados" não seja considerável: não são raras as vezes em que encontramos vários duelistas em eventos, lojas ou pontos de encontros de fãs de animês, mangás, card games e RPGs.

O jogo traz ao jogador a mesma emoção usufruída por Yugi e seus amigos no animê, mas com mais seriedade e consistência, a fim de permitir que os duelos transcorram de forma mais organizada. Por isso, os duelistas de primeira ocasião podem estranhar as regras do card game, mas logo se acostumam com elas, bastando apenas um pouco de atenção e bom senso.

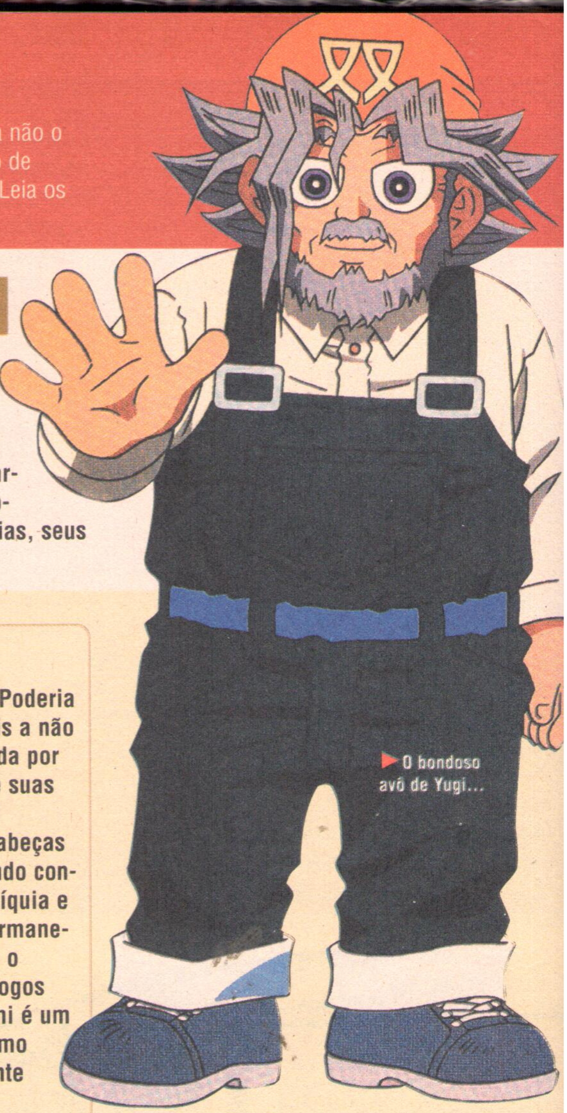
Porém, a versão traduzida do game chegou um pouco atrasada ao Brasil. A Upper Deck entrou no mercado em abril de 2004 lançando logo de cara diversos decks e boosters. Infelizmente, o resultado de vendas não foi tão satisfatório e, pouco a pouco, a empresa foi diminuindo a quantidade de lançamentos. Atualmente, é possível encontrar todas as coleções nas principais lojas especializadas do país, por um preço bem acessível.

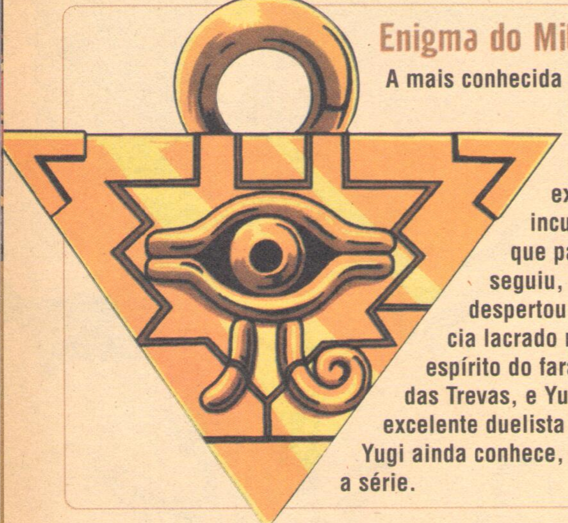
Uma febre nacional

Não importa qual mídia você prefira, Yu-Gi-Oh!, com certeza, vai te conquistar, se já não o fez. Seja em mangás, animês ou games, Yu-Gi-Oh! já pode ser considerada, ao lado de Pokémon, Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball, uma das grandes febres nacionais. Leia os mangás, assista aos animês, adquira o card game pois... é hora do duelo!

O poder das Relíquias

Há cinco milênios, Yami Yugi, um poderoso faraó, conseguiu lacrar o poder do Jogo das Trevas. Mas, para conter tanto poder, ele necessitou de sete itens sagrados, que ficaram conhecidos como as Relíquias do Milênio. Separadas, elas poderiam conceder a seu portador um poder misterioso e diverso. Unidas, elas dão o poder máximo. Por isso, seria um perigo se qualquer um pudesse colocar as mãos em tais relíquias. Portanto, uma família estaria eternamente encarregada de protegê-las. Vamos conhecer cada uma das sete relíquias, seus poderes e seus donos.


▶ O bondoso avô de Yugi...

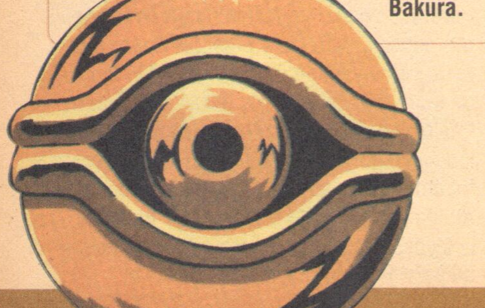


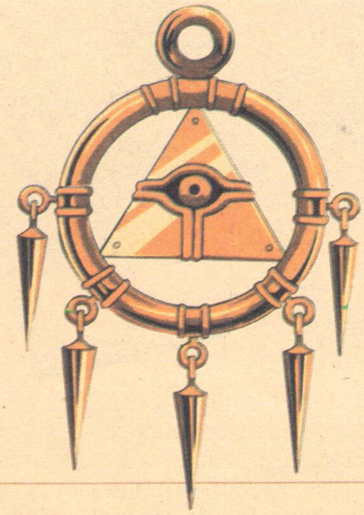
Enigma do Milênio

A mais conhecida e, claro, a mais poderosa... Poderia estar nas mãos de quem mais a não ser o próprio Yugi? Encontrada por seu avô Salomon em uma de suas expedições pelo Egito, Yugi foi incumbido de montar o quebra-cabeças que parecia impossível. Mas, quando conseguiu, ele liberou os poderes da relíquia e despertou Yami Yugi, o espírito que permanecia lacrado no fundo de sua alma. Esse é o espírito do faraó que salvou o mundo dos Jogos das Trevas, e Yugi é a sua reencarnação. Yami é um excelente duelista e tem poderes que nem mesmo Yugi ainda conhece, mas que são revelados durante a série.

Olho do Milênio

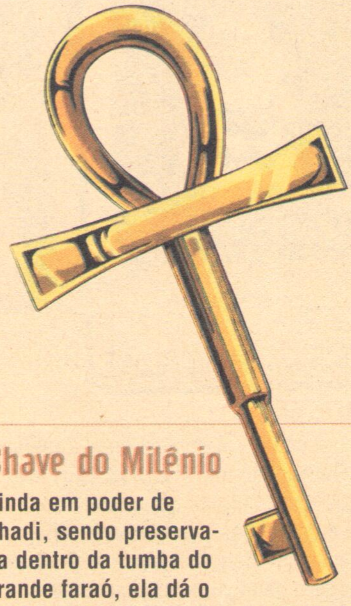
Pela ordem, a segunda relíquia que apareceu na série. Entregue a Pegasus pelo próprio Shadi, que julgava que Pegasus era seu dono por direito, ela dá o poder para que ele conheça os pensamentos de qualquer pessoa, mesmo o portador de uma outra relíquia milenar. Pegasus desejava todas as relíquias para poder trazer sua falecida mulher, Cecília, de volta à vida e usou seus poderes para tentar vencer seus oponentes e tomar suas relíquias. Mas, no final, foi derrotado por Yugi e teve sua relíquia tomada por Bakura.





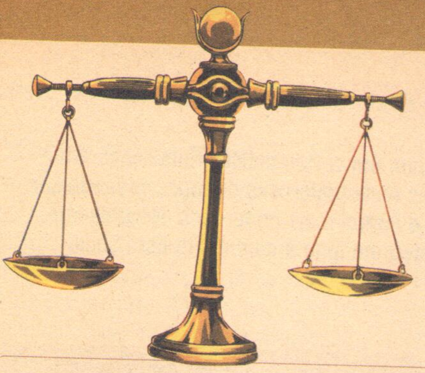
Anel do Milênio

Uma das mais sombrias das relíquias, foi encontrada por Bakura. Ela é muito semelhante ao Enigma, despertando um espírito dentro de Bakura, mas esse espírito, um ladrão de tumbas do passado, controla totalmente Bakura, que se tornou um escravo da própria relíquia. Ela ainda tem o poder de ser atraída por outras relíquias.



Chave do Milênio

Ainda em poder de Shadi, sendo preservada dentro da tumba do grande faraó, ela dá o poder de Shadi entrar nas mentes das outras pessoas. Ele usou esse poder para visitar a mente de Yugi, para descobrir por que Yugi tinha uma relíquia e quem havia roubado a de Pegasus. No final, acaba descobrindo coisas que não imaginava, como Yugi ser a reencarnação do faraó.

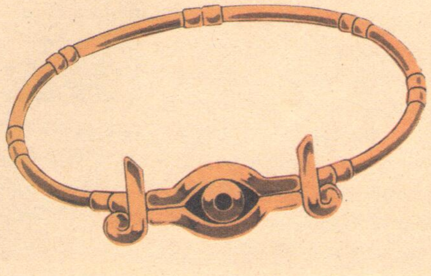


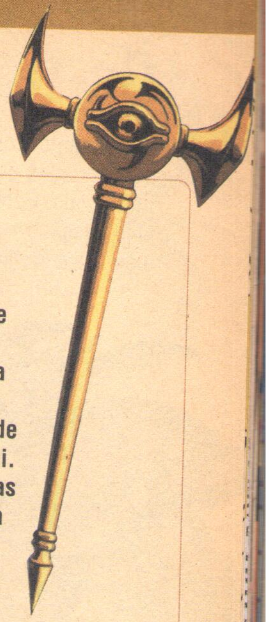
Libra do Milênio

Também em poder de Shadi, na tumba do faraó desde que foi colocada lá há 5 mil anos, dá o poder de Shadi saber se uma pessoa é sincera ou se há mentira em suas palavras. Sendo bem interpretada, por alguém habilidoso como Shadi, pode ainda servir para descobrir as intenções e o caráter de uma pessoa. Foi usada contra Yugi, que revelou a Shadi as boas intenções de Yugi e Yami Yugi.

Colar do Milênio

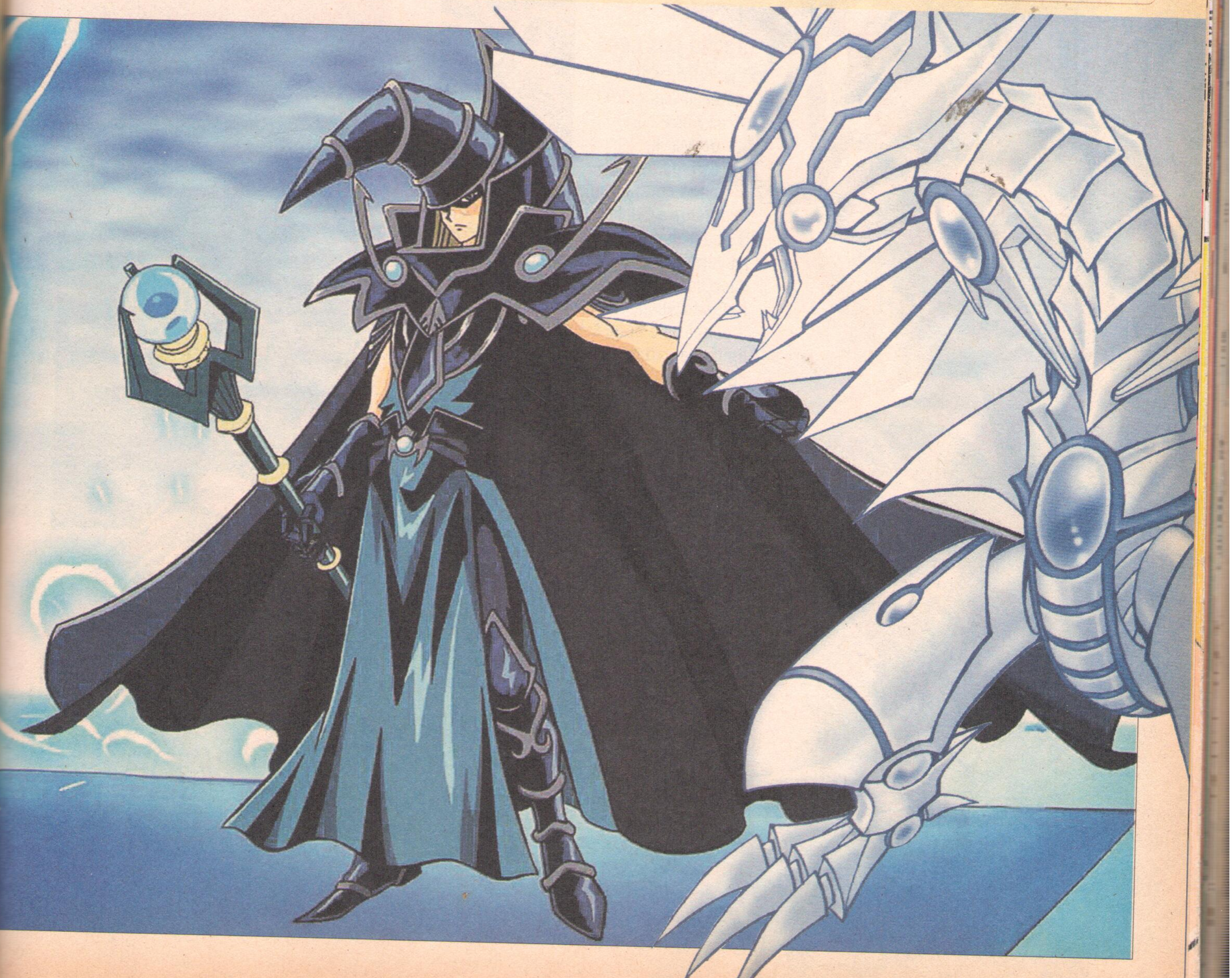
Em mãos da protetora das cartas dos deuses egípcios, Ichizu usa o poder do colar para desvendar os segredos do passado e futuro. Usando esse poder, ela revela o passado de Yugi e Kaiba aos dois, alertando-os da sua eterna rivalidade. Não se sabe como que Ichizu conseguiu a relíquia, mas especula-se que o próprio Shadi a tenha lhe entregado, a fim de ajudar Ichizu a proteger as cartas proibidas.





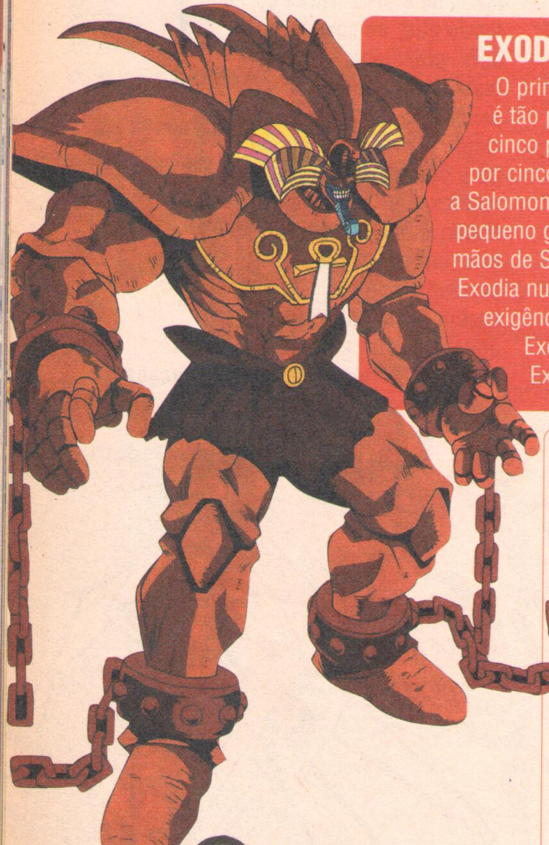
Vara do Milênio

A última das relíquias a aparecer na série, pelas mãos de Marik, irmão de Ichizu que, ao contrário dela, planeja usá-la para matar Yugi e tomar os poderes do faraó, a fim de vingar a morte de seu pai. Dá o poder de controlar as mentes das pessoas para Marik, que a usa para criar um exército de escravos mentais. Porém, a relíquia não pode controlar a mente de outros usuários de relíquias. Por isso, acaba sendo um ponto fraco dela...



Os Deuses

Inicialmente, acreditava-se que Monstros de Duelo haviam sidos criados por Pegasus, dono da empresa Ilusões Industriais. Porém, mais adiante, descobrimos que o jogo havia sido baseado no Jogo das Trevas que os antigos faraós egípcios usavam para solucionar guerras e conflitos, há 5 mil anos. Esses egípcios acreditavam em certos deuses, que acabaram por se tornar as criaturas mais poderosas do jogo, podendo ser invocadas pelos magos e faraós mais poderosos. No presente, esses deuses ainda existem no jogo e continuam com seus poderes devastadores.

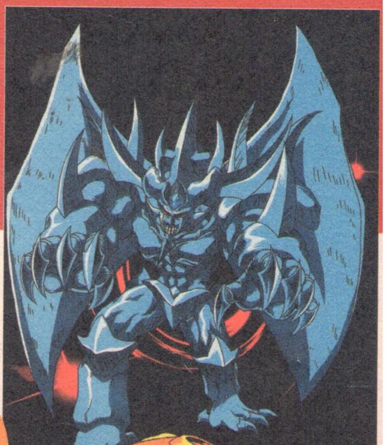


EXODIA, o proibido

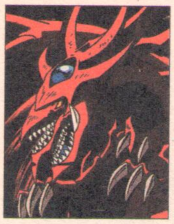
O primeiro Deus de Yu-Gi-Oh! a aparecer na série é tão poderoso que seu poder foi dividido em cinco partes, representadas em Monstros de Duelo por cinco cartas raríssimas. Essas cartas pertenciam a Salomon Moto, o avô de Yugi, e foram passadas ao pequeno garoto após a derrota de Salomon pelas mãos de Seto Kaiba. Antes de Yugi conseguir o feito, Exodia nunca havia sido invocado em duelo, devido à exigência de se possuir todas as cinco partes de Exodia, ou seja, todas as cinco cartas de Exodia na mão para se poder invocá-lo.

OBELISCO, o atormentador

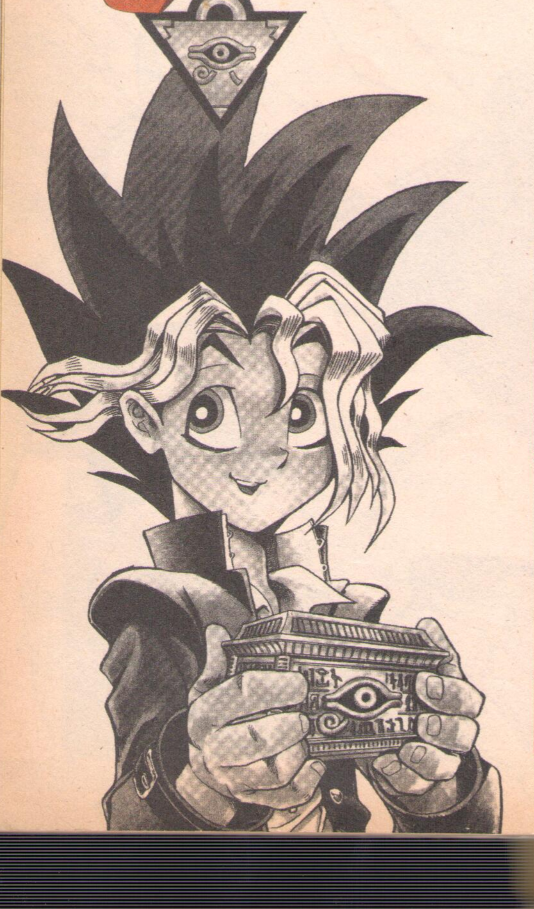
O segundo Deus a dar as caras foi dado a Seto Kaiba por Ichizu Ishtar, a irmã de Marik, e a responsável por proteger as cartas dos deuses. Ela cedeu o Deus a Kaiba na esperança que ele pudesse recuperar os outros dois das malignas mãos de seu irmão Marik Ishtar. Com uma nova meta, a de coletar as três cartas dos deuses sagrados de Monstros de Duelo, Kaiba usa o terrível poder do atormentador, que tem 4 mil de ataque e 4 mil de defesa e possui o efeito de poder usar o poder de outros dois monstros do jogador para aumentar seu próprio poder, sacrificando, assim, os outros monstros.



SLIFER, o dragão dos céus

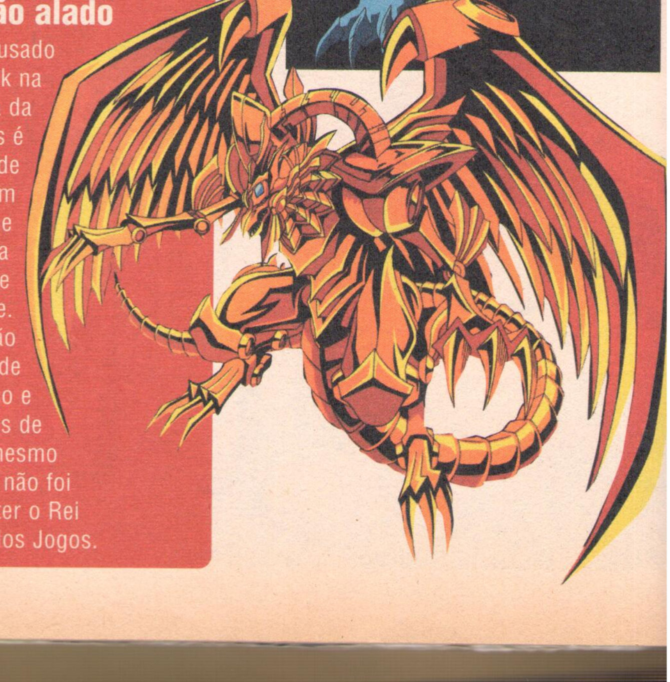


O terceiro Deus apareceu nas mãos de outro servo de Marik, Strings, que o usou contra Yugi em uma partida durante a Batalha da Cidade de Kaiba. O poder de Slifer é desconhecido, mas, na verdade, é determinado pela quantidade de cartas que o jogador, controlando Slifer, tenha nas mãos. Assim, o poder dele pode ser limitado, já que o limite de cartas na mão é de seis, mas com a carta que remove esses limites, Slifer torna-se invencível e aumenta seu poder a cada turno.



RÁ, o dragão alado

O quarto Deus foi usado pelo próprio Marik na final da Batalha da Cidade. Esse deus é o mais poderoso de todos e possui um ataque fatal, que pode devastar a vida do oponente instantaneamente. Mas, com a união dos poderes de Slifer, Obelisco e todos os monstros de Yugi juntos, até mesmo o poder de Rá não foi suficiente para deter o Rei dos Jogos.



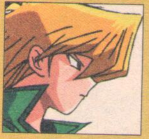
Alguns personagens...

Yugi e Yami Yugi

Yugi era uma criança normal, como tantas outras, mas que nasceu com um destino traçado: ser um jogador de Duel Monsters. Na escola, seus melhores amigos perceberam logo cedo tal talento e não demorou muito para que o destino começasse a ser traçado. Tudo começou quando o avô de Yugi o presenteou com um jogo de quebra-cabeça muito antigo. Na verdade, esse era um artefato raro, vindo do antigo Egito, chamado Millennium Puzzle. Até aquele dia ninguém havia conseguido solucionar o quebra-cabeça, mas Yugi finalmente teve êxito e, como previam algumas lendas, ele obteve poderes sombrios. Yugi passou a ser conhecido como Yami Yugi, um garoto poderoso e muito corajoso que nem conhece todo seu poder...

Maximillion Pegasus

Ele é um homem de classe, tem boa educação e estilo. É o criador do jogo sensação do momento. Poucos sabem, mas seu olho esquerdo foi substituído pelo Olho do Milênio, uma das sete relíquias, que lhe concede grandes poderes. Maximillion não é apenas um simples criador do jogo, seu passado e seu presente é cheio de mistérios. Infelizmente, Pegasus teve um triste fim, pois teve seu Olho arrancado por Bakura, terminando assim com suas esperanças de reunir as sete relíquias e reviver o amor de sua vida.



Joey Wheeler

Um garoto acostumado com a dureza das ruas, acabou encontrando em Yugi um grande sentimento de amizade. Seu maior problema é agir antes de pensar, o que sempre gera muita confusão. Mas essa primeira impressão é sempre esquecida quando se conhece o garoto no seu íntimo. Tem uma irmã a quem ama muito, mas vive afastado dela.

Téa Gardner

É uma bela garota que, para variar, é a cabeça pensante do grupo de rapazes, ou seja, é ela quem coloca as coisas no lugar, sempre com uma boa idéia ou com palavras de apoio. É uma das melhores amigas de Yugi, desde pequena.

Tristan Taylor

Mais um amigo do nosso herói Yugi/Yami — sua principal característica é seu desespero nas horas difíceis (o que o obriga a certos atos de coragem) e seu jeito divertido de ser. Mas não pensem que tudo começou com uma amizade. No princípio, Tristan e Joey zoavam muito com o pequeno Yugi, mas logo isso mudou e uma grande amizade teve início.

Marik Ishtar

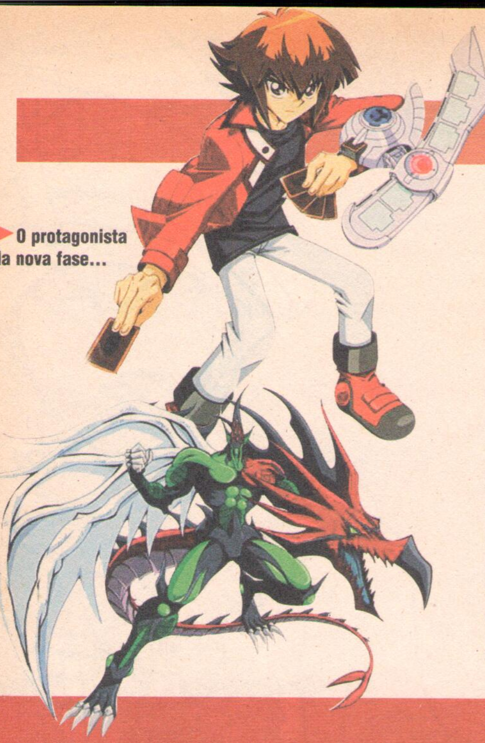
Diretamente do Egito, esse novo vilão será a grande raiz dos problemas de Yugi na nova temporada de suas aventuras. Tudo o que Marik deseja não é um simples poder, mas o do faraó, que é infinito, e que há 5 mil anos lacrou o poder dos Jogos das Trevas. O atormentado garoto (ainda controlado pelo poder da sua relíquia do milênio) planeja dominar o poder de todas as sete relíquias milenares juntas.

Mai Valentine

Uma das mais experientes e espertas duelistas de Monstros de Duelos de todo o mundo. Mas, mais importante que suas habilidades com o jogo, ela demonstra uma beleza exuberante, deixando muito duelista marmanjo por aí babando como um cachorrinho. Durante as aventuras, ela sempre dá uma mãozinha a Yugi e seus amigos para enfrentarem seus inimigos.

Bakura Ryou

Ele é um dos mais enigmáticos personagens da série. Até sua primeira aparição real diante dos nossos heróis, houve vários momentos onde os personagens o viam de relance, como se ele estivesse seguindo-os para onde fossem. A verdade provavelmente é essa mesma. Bakura parece ser um garoto comum e inofensivo, mas esconde um perverso e misterioso vilão, que está atrás das relíquias do milênio. Bakura tem em seu poder o Anel do Milênio.

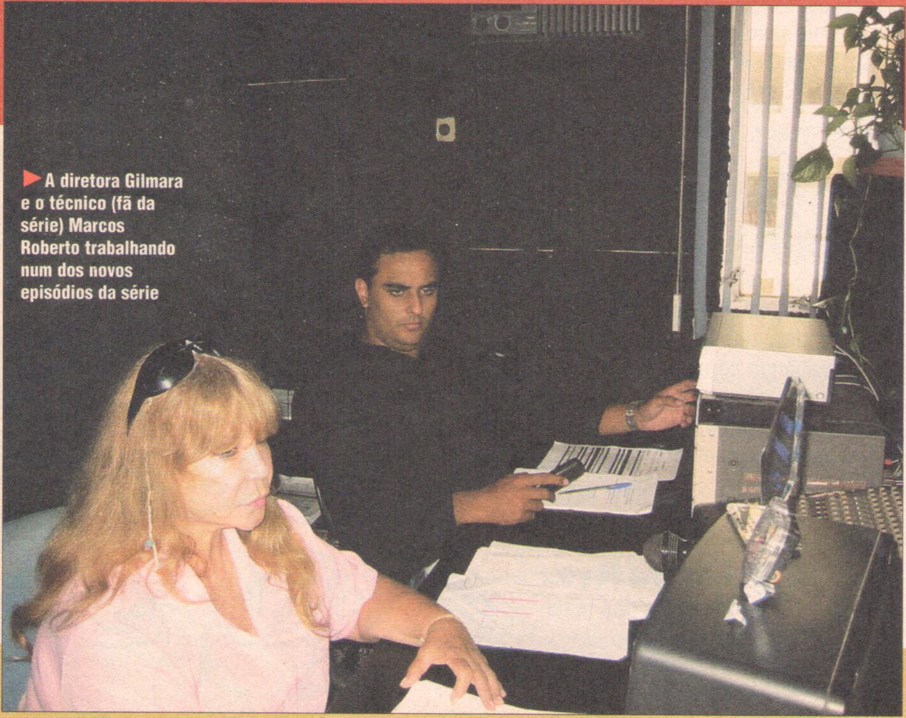


O protagonista da nova fase...

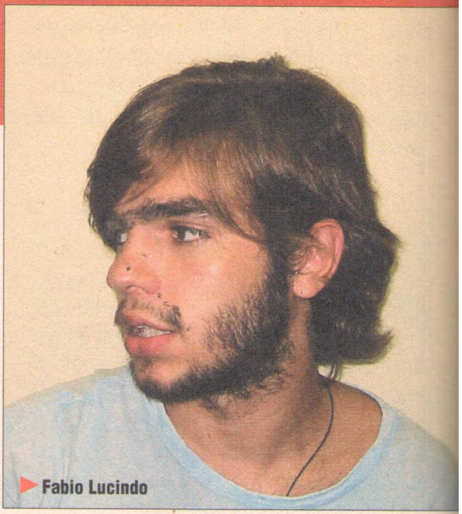
Yu-Gi-Oh! GX

A nova série estreou recentemente na programação da Nick e conforme já comentamos na edição anterior, o animê é ambientado numa geração futura, e narra a história de um garoto chamado Jaden Yuki, a partir do momento em que ele começa a lutar na Duel Academy, pertencente a Kaiba Corp. Enquanto se esforça para passar nos exames de admissão, Jaden bate de frente com Yugi Muto, o Rei dos Games. Vendo que um duelo se aproxima, Yugi acredita que Jaden é um lutador, e ele, por sua vez, confirma a informação durante os exames de admissão para a academia.

Yugi, então, decide dar a ele um cartão Winged Kuriboh, afirmando ser este um cartão da sorte. Mesmo atrasado para o exame, Jaden pode fazê-lo desde que aceite duelar contra Dr. Vellian Crowler, líder da Obelisk Blue Dorm. Dr. Crowler acredita que Jaden pode ser liberado e, depois de desistir de lutar contra o comitê, ele encara o desafio. Se Jaden ganhar, será aceito. Vencer o duelo é apenas uma parte da aventura desse dia, quando ele se torna membro da Slifer Red Dorm, grupo dos duelistas não aceitos ou de nível mais baixo. Jaden precisa lidar com os constantes duelos entre rivais fortes como Chazz, o Príncipe da Obelisk Blue, e Bastion Misawa, da Ra Yellow. Os grupos se dividem em três dormitórios na Duel Academy: os Obelisk Blue ficam na elite, Ra Yellow no quarto dos que têm potencial, e Slifer Red no quarto dos rejeitados.



A diretora Gilmara e o técnico (fã da série) Marcos Roberto trabalhando num dos novos episódios da série



Fabio Lucindo

Marcelo Campos

Gilmara Sanches

Nos bastidores

Estivemos nos estúdios da Centauro, em São Paulo, durante os primeiros dias de gravações da dublagem da nova temporada de Yu-Gi-Oh! e da nova fase Yu-Gi-Oh! GX. Foi muito bacana conferir de perto todos os cuidados e preparativos para a versão brasileira das séries.

A direção é de Gilmara Sanches, que vem se tornando uma diretora especialista em animês, já que nos últimos tempos foi a responsável pela direção de séries como Músculo Total, Cãezinhos da Sorte, As Super Gatinhas, Sakura Wars, Pokémon, entre outros animês que passaram pelo estúdio.

A diretora se diz muito entusiasmada com a nova temporada de Yu-Gi-Oh! e comenta: "Essa nova fase está muito bem produzida, o visual está cheio de detalhes e parece muito mais caprichado. As cenas se passam no Egito Antigo, onde muitas revelações sobre o passado de Yugi serão, enfim, reveladas... é bacana ver que a série evoluiu junto com seus telespectadores, ou seja, esta nova temporada está um pouco mais adulta e série..."

Ela comenta ainda: "As expressões faciais dos personagens estão diferentes. Eles passam emoções pelos olhos e, dessa forma, até o trabalho de dublagem fica mais fácil, pois podemos mesclar a emoção da cena com o ótimo trabalho do time de dubladores."

Segundo Gilmara, em contrapartida, a mudança desta nova temporada, Yu-Gi-Oh! GX é direcionado para um público mais novo, e trará com certeza novos fãs à popular franquia. Gilmara comentou também como é difícil fazer a dublagem dos animês. Há muitos detalhes e os fãs são bem rigorosos. Quando não gostam de algo, realmente botam a boca no trombone, mas, por sorte, no caso de Yu-Gi-Oh! Gilmara tem a "ajuda" do técnico de som Marcos Roberto, que é um profundo conhecedor da série.

No mesmo dia passou pelo estúdio Fabio Lucindo, que faz a versão brasileira do vilão Marik. Fabio é um dos dubladores mais conhecidos pelo grande público fã de dublagem e ficou eternizado por interpretar Ash, o protagonista de Pokémon. Fabio comentou que prefere interpretar vilões, pois normalmente eles possuem um "algo a mais", um diferencial que os bonzinhos geralmente não têm.

Outro dublador que já virou referência entre os fãs é Marcelo Campos, que interpreta o protagonista do animê. Marcelo sempre está presente nos eventos e é considerado um dos profissionais mais simpáticos da área. Ele destacou as dificuldades em fazer as duas versões de Yugi e que, de início, não seria ele o dublador do personagem.

Entre os trabalhos do dublador, há personagens saudosos como o Fire (Wispector e Solbrain), Benji (Super Campeões), Artemis (Sailor Moon), Trunks adolescente (Dragon Ball Z), General Blue (Dragon Ball), Misty, Mu, Dante, Aracne e Jabu (Cavaleiros do Zodíaco), Shurato (Shurato), Keichi (Ah! My Goddess!), Kai (Bucky), Guru Clef (Rayearth), Terry Bogard (Fatal Fury), Akito (Nadesico), Schneider (Samurai X), Olho de Peixe e Sailor Star Fighter (Sailor Moon SS), Duo Maxwell (Gundam Wing), entre outros.

LISTA DE DUBLADORES – Yu-Gi-Oh!

Yugi: Marcelo Campos
Mahad: Nestor Chiesse
Bakura: Fabio Lucindo
Capitão: Spencer Toth
Hench: Cassius Romero
Isis: Cecília Lemes
Téa: Samira Fernandes
Mana: Lene Bastos
Tristan: Wagner Fagundes
Joey: Rodrigo Andreato
Shadi: Leonardo Camilo
Karim: Roberto Leite
Seto Kaiba: Mauro Castro
Aknadin: César Marchetti

LISTA DE DUBLADORES – Yu-Gi-Oh! GX

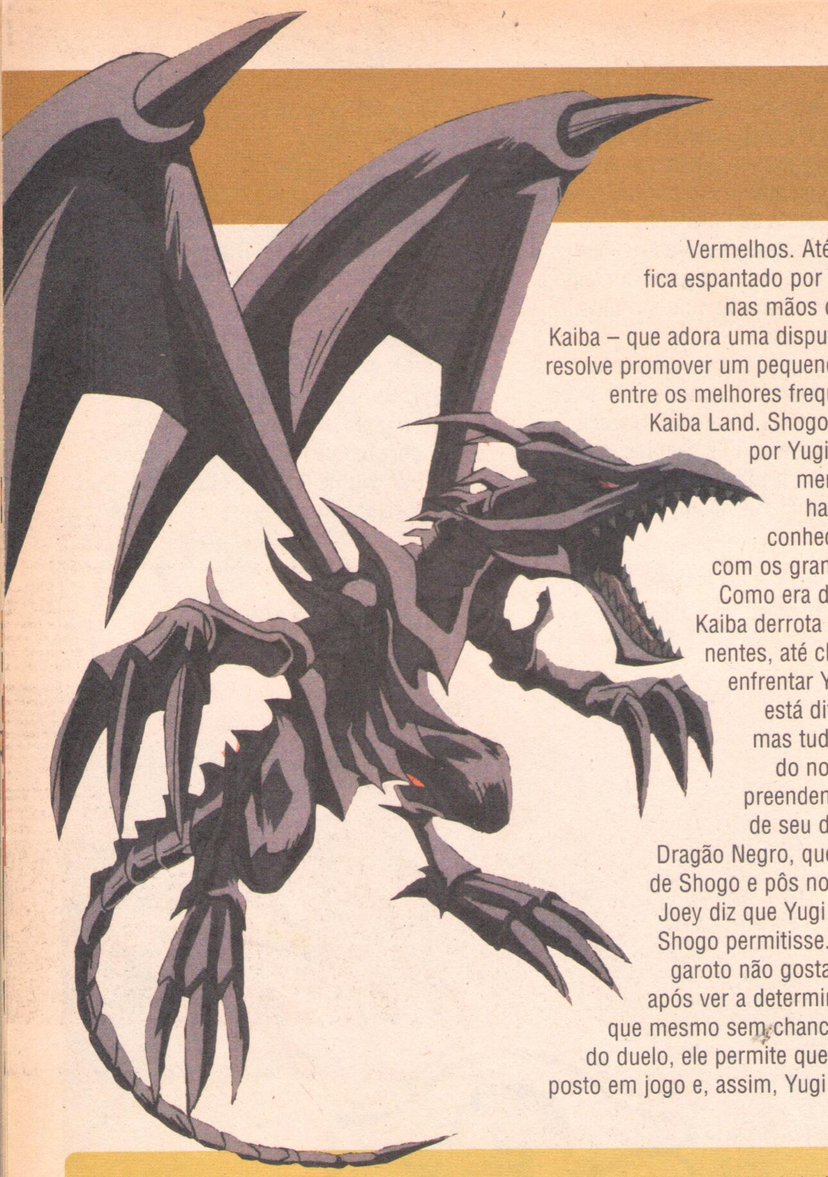
Fontain: Elisa Villon
Mindy: Priscilla Concepcion
Syrus: Yuri Chesman
Jaden: Rodrigo Andreato
Aléxis: Samira Fernandes
Harring: Márcio Araújo
Crownler: Luiz Tiraboschi
Jasmine: Leticia Quinto
Torrey: Sérgio Corseti
Chumley: Tatá Guarnieri
Banner: Dado Monteiro
Jinzo: Guilherme Lopes
Chazz: Márcio Marconato

Na telona!

Yu-Gi-Oh! O Filme original

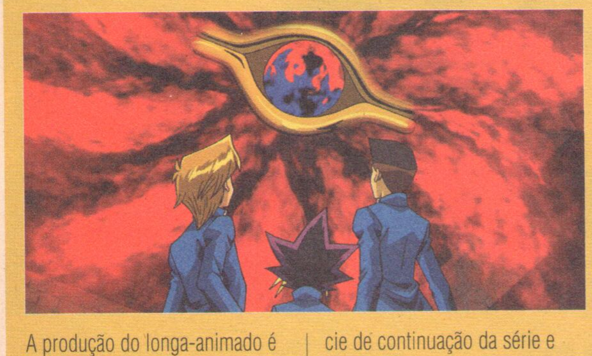
Antes do cancelamento da primeira série de Yu-Gi-Oh! foi lançado ainda um filme, com apenas 30 minutos de duração e produzido pela Toei Animation, que foi exibido nos cinemas japoneses no dia 6 de março de 1999. Basicamente, nessa versão para o cinema temos os mesmos personagens que já estamos acostumados a assistir, como Yugi, Yami Yugi, Joey, Tristan, Tea e Seto Kaiba. Nenhum dos grandes vilões aparece no especial, mas nada que tire a ação do filme. De especial, temos um novo personagem, um vizinho do Yugi que também é fanático por Duelo de Monstros, chamado Shogo. Tudo começa em uma loja de jogos, onde quatro garotos estão comprando boosters do jogo Duelo de Monstros. Entre eles está Shogo, que, ao abrir o seu, encontra um Dragão Negro de Olhos Vermelhos dentro do pacote. O garoto fica muito satisfeito e guarda sua nova carta em seu porta-cards.

Mais tarde, vemos Yugi e Joey duelando na Kaiba Land, o centro de jogos de Seto Kaiba. Enquanto os dois amigos duelam, observados por Tristan e sua nova namorada, Yugi percebe que Shogo também estava no local, sendo ameaçado por outros garotos. Yugi resolve ajudá-lo, mas logo percebe que todos queriam enfrentar o poder da sua nova carta, o Dragão Negro de Olhos



Vermelhos. Até mesmo Yugi fica espantado por tal carta estar nas mãos de um garoto. Kaiba – que adora uma disputa com Yugi – resolve promover um pequeno campeonato entre os melhores freqüentadores da Kaiba Land. Shogo é convencido por Yugi e Joey a pelo menos acompanhar o duelo para conhecer e aprender com os grandes duelistas. Como era de se imaginar, Kaiba derrota todos os oponentes, até chegar a vez de enfrentar Yugi. A batalha está difícil para Yugi, mas tudo muda quando o nosso herói surpreendentemente retira de seu deck a carta do Dragão Negro, que Joey "pegou" de Shogo e pôs no deck de Yugi. Joey diz que Yugi só a usaria se Shogo permitisse. A princípio, o garoto não gosta da idéia, mas após ver a determinação de Yugi, que mesmo sem chances não desiste do duelo, ele permite que o Dragão seja posto em jogo e, assim, Yugi derrota Kaiba.

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: O Filme



A produção do longa-animado é da empresa norte-americana 4Kids Entertainment (que possui os direitos de outras séries, como Pokémon, Shaman King e Músculo Total) em parceria com as empresas japonesas Shueisha, TV Tokyo, Nihon AD-Systems, Studio Gallop e a coreana Dong Woo Animation, utilizando uma combinação de desenhos feitos a mão e desenhos gerados por computação gráfica.

A história do filme é uma espécie de continuação da série e acontece logo depois da Batalha da Cidade. Tudo começa quando um antigo mal desperta e está louco por vingança. Anúbis, um Deus egípcio que havia sido derrotado séculos atrás por Yami Yugi, volta e traz consigo uma nova Relíquia do Milênio. Agora, com poder renovado, ele pretende eliminar seu eterno rival e conquistar o mundo.

Anúbis possui o nome de um dos mais antigos e importantes deuses da mitologia egípcia, o Deus do mundo dos mortos. Ele comanda um exército de múmias ressuscitadas e dois terríveis monstros Shynx, que o auxiliam em sua vingança, formando um exército de criaturas diferente de tudo que Yugi já viu.

Anúbis se torna cada vez mais forte e parece se alimentar dos pontos de vida perdidos por Yugi. Finalmente, ele se transforma em um monstro gigante, que não deixará nada obstruir seu caminho, especialmente Yugi. Enquanto isso, Yugi está cada vez está mais próximo de descobrir a verdade sobre o pingente, o Enigma do Milênio, uma peça de mais de cinco mil anos que ganhou de presente do avô, Muto. Yugi descobre que Anúbis também tem uma peça do Milênio: a Pirâmide de Luz, uma versão invertida do Enigma de Yugi. Com isso, fica selado o destino de Yugi de salvar o mundo da destruição.

Como jogar o card game

Hora do duelo! Se você assiste a Yu-Gi-Oh! e sonha em um dia duelar como Yugi e seus amigos, é hora de você conhecer Yu-Gi-Oh! TCG (Trading Card Game). As mesmas cartas, as mesmas magias e a mesma emoção do jogo que conquistou inúmeros fãs em forma de animê. É isso e muito mais que você pode encontrar em Yu-Gi-Oh! TCG. Primeiramente, deve-se dizer que as regras não são as mesmas das vistas no animê. Apesar das inevitáveis semelhanças, o jogo acontece de um modo mais sério e organizado, diferente da confusão de regras existentes no animê. Aqui, os monstros têm limitações quanto ao momento de serem jogados; o número de pontos de vida é maior e os duelos duram muito mais do que simples minutos, podendo se estender, dependendo das habilidades dos duelistas, por algumas horas. Porém, ele não chega a ser um jogo complicado de se dominar, permitindo que se aprendam as regras básicas em pouco tempo, para, então, ir assimilando os macetes e estratégias mais complicadas com o tempo e a experiência. Bom, você já deve estar ansioso para jogar, mas ainda não sabe o que precisa para isso, certo? Então, vamos lá.

Para jogar, é necessário se possuir um "deck" (baralho, em inglês; termo usado para designar o seu conjunto de cartas), que em Yu-Gi-Oh! pode ser constituído por 40 a 60 cartas comuns. Em basicamente todos os campeonatos e duelos oficiais, o número de cartas mais aceito, e muitas vezes exigido, é de exatamente 50 cartas comuns. Por isso, não seria uma má idéia você começar a se acostumar com esse número. A maneira mais prática de se adquirir um deck é comprando um "Starter Deck" (deck inicial), que em Yu-Gi-Oh! TCG vem em forma de decks pré-construídos, como os dos personagens do animê, ou seja, você já poderá começar jogando com as mesmas cartas de Yugi, Kaiba, Joey e até mesmo Pegasus. Bom, o outro modo de adquirir seu deck seria o de construí-lo você mesmo: comprando as cartas individualmente, ou comprando os boosters (pacotes de expansão), vendidos em lojas especializadas. Porém, esta forma é muito pouco recomendada, porque você poderá demorar meses, ou talvez anos, para conseguir montar um deck ideal para jogo. De qualquer maneira, a opção fica a cargo de você. Um Starter Deck vem com 50 cartas, enquanto um booster pode vir com número variado de cartas, normalmente nove.

De posse do seu deck, você está apto para um duelo. Mas se você ainda não sabe as regras, não se desespere. Quando você adquire seu Starter Deck, ele já vem com um manual das regras oficiais e um "Game Mat", que é um campo de batalha, para os iniciantes não se perderem quanto à disposição das cartas no duelo. Com tudo isso, fica fácil se localizar nesta nova mania mundial. Mas, ainda acha tudo isso pouco? Não conseguiu se encontrar neste gigantesco universo de cartas, magias, armadilhas, monstros, duelos e estratégias? Então, está na hora de você ir procurar ajuda. Uma boa idéia seria procurar uma loja especializada em venda de cartas de TCG, que, geralmente, se tornam um ponto de encontro para duelistas sempre prontos para ajudar, ou então esperar o próximo evento do gênero.

QUE TAL DESENHAR TÃO BEM QUANTO OS CARTUNISTAS?

MOZART COUTO
Volume 6 de 6
CURSO COMPLETO DE DESENHO
Luz e Sombra
Formas de SOMBREAR
Sombreando TECIDOS
CONTRASTES
Luz e Sombra em VIDROS E METAIS
EXCLUSIVO Caderno de Exercícios
Volume 2 de 6
Paisa
Volume 3 de 6
Casar Retra
Volume 4 de 6
Figu Hum
Volume 5 de 6
Anim
BICHOS
POSTURA

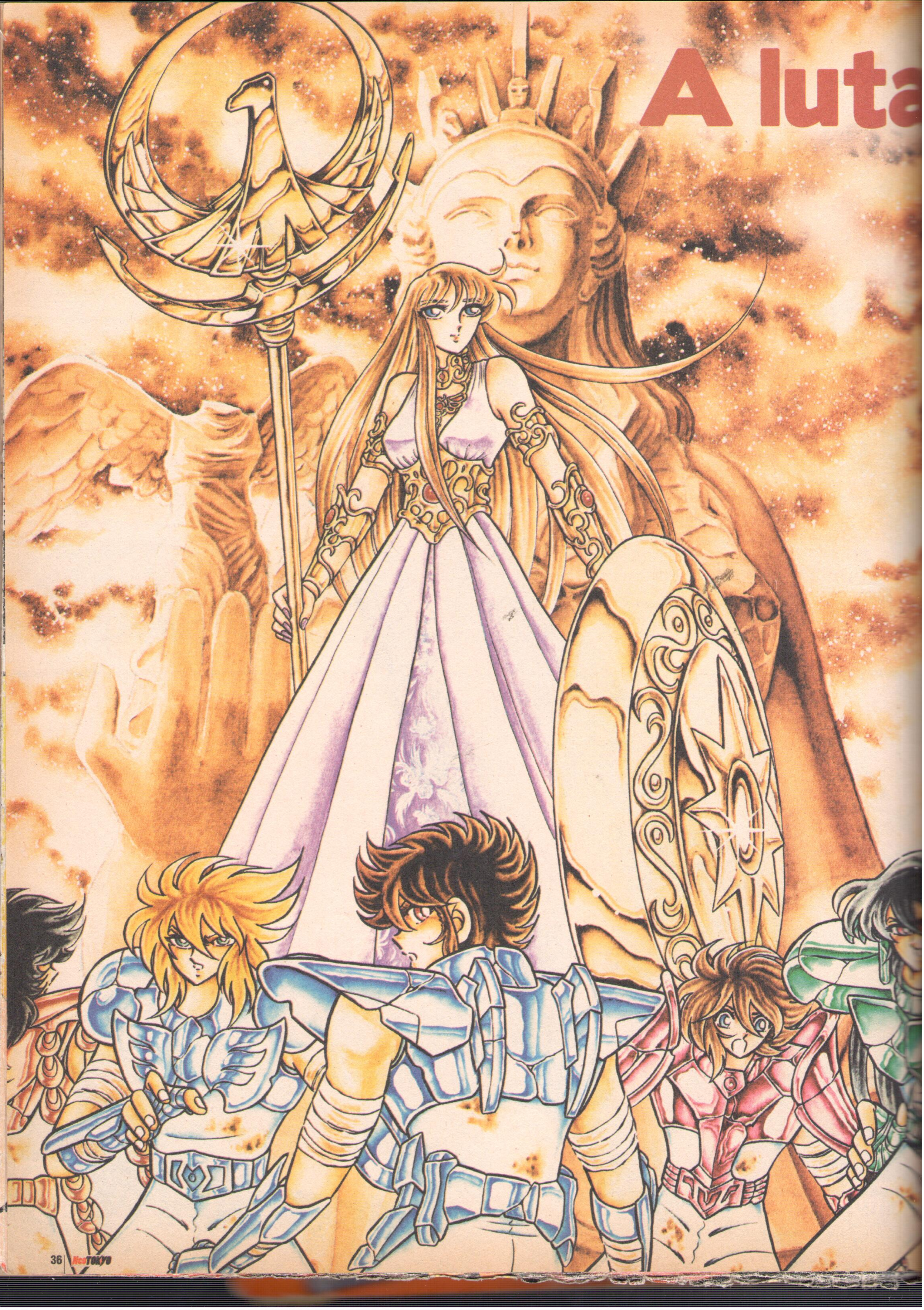
CURSO COMPLETO DE DESENHO
de MOZART COUTO

UMA COLEÇÃO QUE REALMENTE ENSINA OS PRINCÍPIOS DO DESENHO PARA VOCÊ EXTRAVASAR E APRIMORAR TODO O SEU TALENTO ARTÍSTICO.

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

EDITORA
escala

A luta



no Inferno COMEÇOU!

Por Walter Tormin Neto e Eduardo Vilarinho

Atendendo aos pedidos, uma breve matéria sobre os primeiros episódios de Cavaleiros do Zodíaco - Saga de Hades - Fase Inferno (primeira parte), que acabam de ser lançados no Japão.

Depois de longos 3 anos após a produção dos 13 primeiros episódios da Saga de Hades dos Cavaleiros do Zodíaco, a Toei Animation finalmente resolveu produzir a continuação. O anúncio foi feito em julho de 2005 e os dois primeiros episódios (de um total de seis) foram exibidos em dezembro de 2005. Os episódios seguintes foram exibidos em janeiro e fevereiro de 2006, respectivamente. A Toei resolveu dividir a fase Inferno em duas partes. Portanto, os seis episódios divulgados são referentes à primeira parte. Provavelmente, no final de 2006, teremos a produção dos episódios restantes (número de episódios ainda não divulgados).

A seguir você confere um pequeno resumo dos quatro primeiros episódios!

1) "Atravessem o Rio Aqueronte!"

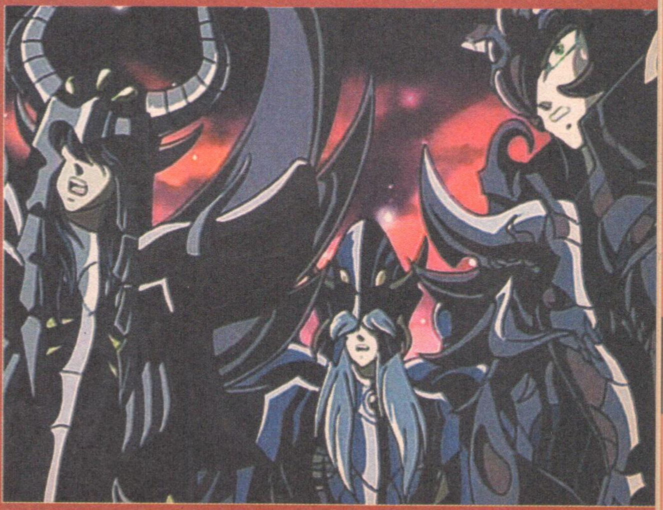
A trama retoma após Seiya se atirar, em um buraco, junto com Radamanthys (o que não acontece no mangá Seiya, já que lá ele se atira junto com Valentine, que nem apareceu no animê até então). Shiryu, Hyoga e Shun, que ficaram no castelo de Hades, já estavam pulando no buraco para ir atrás de Seiya, quando Dohko de Libra (Mestre Ancião), que voltara a ser jovem algum tempo antes, os impede dizendo que se forem sem saber das suas limitações morrerão e não poderão ajudar Atena. Dohko conta que para chegar ao mundo dos mortos com vida é preciso atingir o oitavo sentido (Arayashiki), algo que Shaka havia atingido antes de ser atacado pelos Cavaleiros de Ouro renegados, avisando Atena. Após ouvir as palavras de Dohko, eles pulam no buraco.

Chegando no Inferno, Seiya se encontra com Shun e os dois. Sem saber o paredeiro de Shiryu, Hyoga e Dokho, vão adentrando o Inferno. Eles chegam no portão de entrada e logo em seguida na margen do rio Aqueronte. Lá, eles encontram Caronte de Aqueronte, o Barqueiro do Inferno, que aceita levá-los a outra margem do rio caso Seiya e Shun derem alguma coisa de valor em troca. Seiya já pensa em partir logo para a briga, mas Shun pega o pentagrama que sua mãe lhe deu e entrega para o barqueiro. Caronte aceita levá-los pelo rio, mas no meio do caminho Caronte diz que o pentagrama não é suficiente para levá-los até a outra margem.

Seiya, irritado, o enfrenta e é jogado no rio, onde é puxado para baixo por mortos vivos que estão no rio. Shun o salva com suas correntes, mas é atacado por Caronte. Na hora de atacar Shun, Caronte refuga. Ele acaba tendo uma impressão estranha daquele garoto. Além disso, ele devolve o pentagrama e decide finalmente levá-los até a outra margem. Quando chegam lá, Caronte volta a atacá-los, mas Seiya acaba com ele usando seus Meteoros de Pégaso. Antes de morrer, Caronte explica que o Inferno é dividido em 8 prisões e eles terão que passar por todas elas para chegar até Hades.

2) "O Tribunal Silencioso"

Ao chegar na Primeira Prisão, eles são recebidos por Markino, um soldado de Hades. Ele diz para Seiya e Shun que eles têm que ficar calados, pois aquele é um local sagrado. Mas Seiya apronta todas nesse momento do animê (Seiya faz muito barulho espirrando escandalosamente), irritando Markino. Markino indica o caminho para os Cavaleiros serem julgados, mesmo sem saber quem eles são. Logo, surge Lune de Balron, espectro que está substituindo o juiz Minos de Griffon. Lune pede para os Cavaleiros de Bronze dizerem seus nomes. Os Cavaleiros de Bronze obedecem, mas literalmente respondem berrando. Lune fica cada vez mais irritado e procura pelos nomes deles no seu livro, mas não os encontra. Markino entra novamente na sala, gritando que eles são os Cavaleiros de Atena. Lune se irrita com o barulho de Markino e o mata com seu chicote. Mesmo sabendo que Seiya e Shun estão vivos, ele mostra aos Cavaleiros cada um de seus atos de maldade e lhes aplica o julgamento necessário. Depois de tentar



enviar Seiya para Sexta Prisão, ele ataca Shun, que é esquartejado. Nesse momento, a cabeça de Shun olha para Lune, revelando-se como Hades, o que deixa o espectro apavorado. Lune sai correndo da sala para achar o corpo de Shun/Hades, mas, no caminho, ele se encontra com Radamanthys, que o faz despertar daquilo que nada mais era do que uma ilusão imposta por Kanon, o qual, vestindo a armadura de Gêmeos, estava no Inferno para salvar Atena. Sem entender nada, Seiya e Shun saem da primeira Prisão e se encontram com Kanon e os espectros. Kanon avisa que eles não podem ser misericordiosos na luta, pois senão serão mortos. Os Cavaleiros de Bronze saem do campo de batalha e seguem em direção a Segunda Prisão. Lune, ofendido, ataca Kanon que o destrói com apenas um golp Quando o grande combate entre Kanon e Radamanthys iria começar, outros espectros chegam e avisam para Radamanthy que Pandora o aguardava. Radamanthys vai embora, mas Kanon acaba com todos os espectros que ali ficaram. Logo em seguida, Shun e Seiya chegam à segunda Prisão.

3) "O Lendário Cavaleiro Orfeu"

Shun e Seiya adentram a Segunda Prisão, que lembra um templo egípcio. Lá, eles dão de frente com Cérbero, o cão de guarda do Inferno. Eles tentam passar sem serem percebidos, mas o monstro os ataca e pega Seiya. Não apreciando o gosto do Cavaleiro (já que ele está vivo), Cérbero acaba cuspindo Seiya. Nisso, surge o guardião do local, o espectro Faraó de Esfinge, que incita Cérbero a atacar os Cavaleiros. Seiya e Shun conseguem derrotar facilmente o animal. Faraó, então, decide atacá-los e usa o Balança da Maldição, golpe que retira o coração do oponente e o leva até a balança sagrada. Caso o coração pese mais que uma pluma sagrada, o dono do coração será destruído (tanto o corpo quanto a alma). Quando Seiya estava prestes a perder a vida, surge Orfeu, o lendário Cavaleiro de Prata que, mesmo sendo um Cavaleiro de Prata, poderia vencer os Cavaleiros de Ouro. Orfeu compra a briga e ataca nossos heróis, mas o golpe dado por Orfeu não foi para atacar, e sim para tirá-los da visão do Faraó. Seiya e Shun acordam em um local florido e lá eles encontram Eurídice, que foi petrificada na Segunda Prisão. Ela conta que vivia na terra com Orfeu, onde eles se amavam.
Infelizmente, ela morreu por uma picada de cobra fazendo Orfeu ir ao Inferno implorar pela vida de Eurídice a Hades.
Graças à música da Lira de Orfeu, que é capaz emocionar os deuses, Hades aceitou que eles voltassem à Terra. Pandora, ao ver isso, mandou Faraó usar seu espelho mágico para enganar Orfeu (Orfeu não podia olhar para trás, esta era a única condição imposta por Hades para eles irem embora). Orfeu acabou olhando para trás e Eurídice ficou petrificada. Devido a esse fato, Orfeu resolveu ficar no Inferno ao lado de sua amada.
Orfeu aparece diante os Cavaleiros e pede para que eles fujam de lá. Seiya e Shun se recusam e, nesse meio tempo, Faraó aparece, junto com um brilho intenso, tomando a armadura de Atena de Seiya. Ao ver isso, Orfeu se lembra que foi essa mesma luz que o fez olhar para trás e desafia Faraó para uma batalha. Orfeu lutará novamente como um Cavaleiro de Atena.

4) "Orfeu, o triste réquiem"

A batalha se inicia com vantagem para Orfeu, mas Faraó consegue tomar frente à batalha quando logra destruir a corda Sol da Lira de Orfeu. Faraó o ataca incessantemente e quando tudo está prestes a terminar, Orfeu repele o golpe Balança da Maldição de Faraó, que tem seu coração tirado de seu corpo. Orfeu aproveita a ocasião e ataca novamente, desta vez matando o espectro.

Kanon, Shiryu e Hyoga estão já na terceira prisão e destroem alguns espectros com facilidade.

Orfeu volta suas atenções contra Hades e leva Shun e Seiya para Giudecca, palácio onde Hades descansa. Lá, Pandora o recebe, mas desconfia de Orfeu, que chega ao local com um baú. Ela resolve abrir o baú e encontra somente flores. Ela usa seu tridente para furar o baú e logo após pede desculpas para Orfeu, que se preocupa com possíveis ferimentos que Seiya e Shun poderiam ter sofrido, já que os dois estavam dentro do baú. Orfeu está pronto para tocar sua Lira e atacar Hades, mas, ao fundo, surgem Aiacos de Garuda, Minos de Griffon e Radamanthys de Wyvern, os três Juízes do Inferno. Orfeu fica sem saber o que fazer na presença dos mais poderosos espectros.

É só o começo!

Preparem-se! Em breve, traremos uma matéria superdetalhada sobre essa fase.

areae
escola de mangá

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá

Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor

MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela

MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

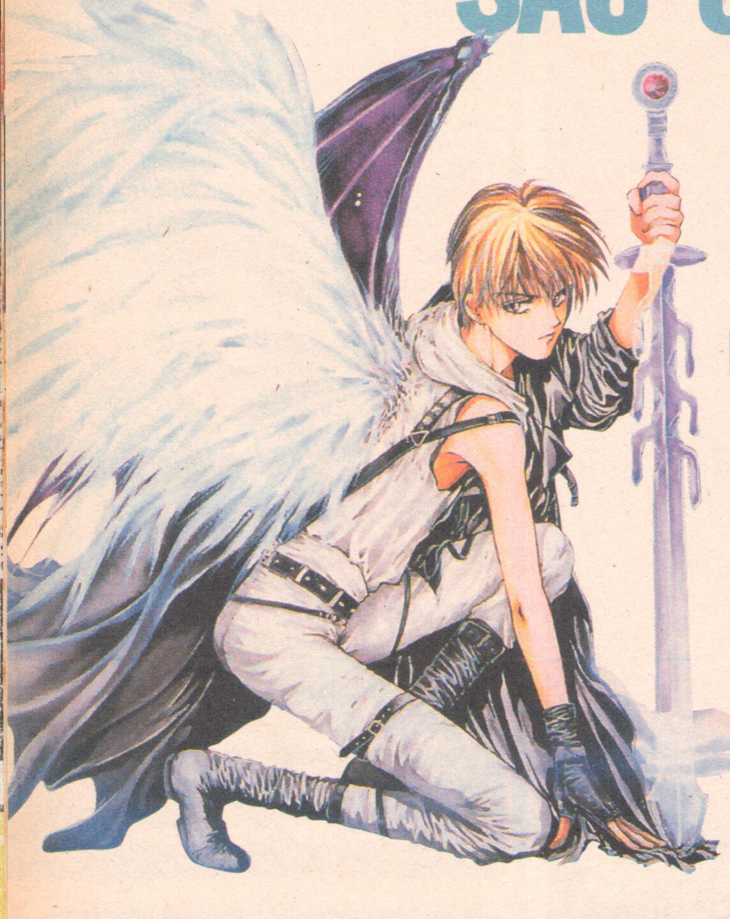
Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!

VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

"Aqueles nascidos de uma fonte de amor, SÃO CHAMADOS DE ANJOS"



Polêmica, forte, atual... Angel Sanctuary conquista o Brasil!

Por David Denis Lobão

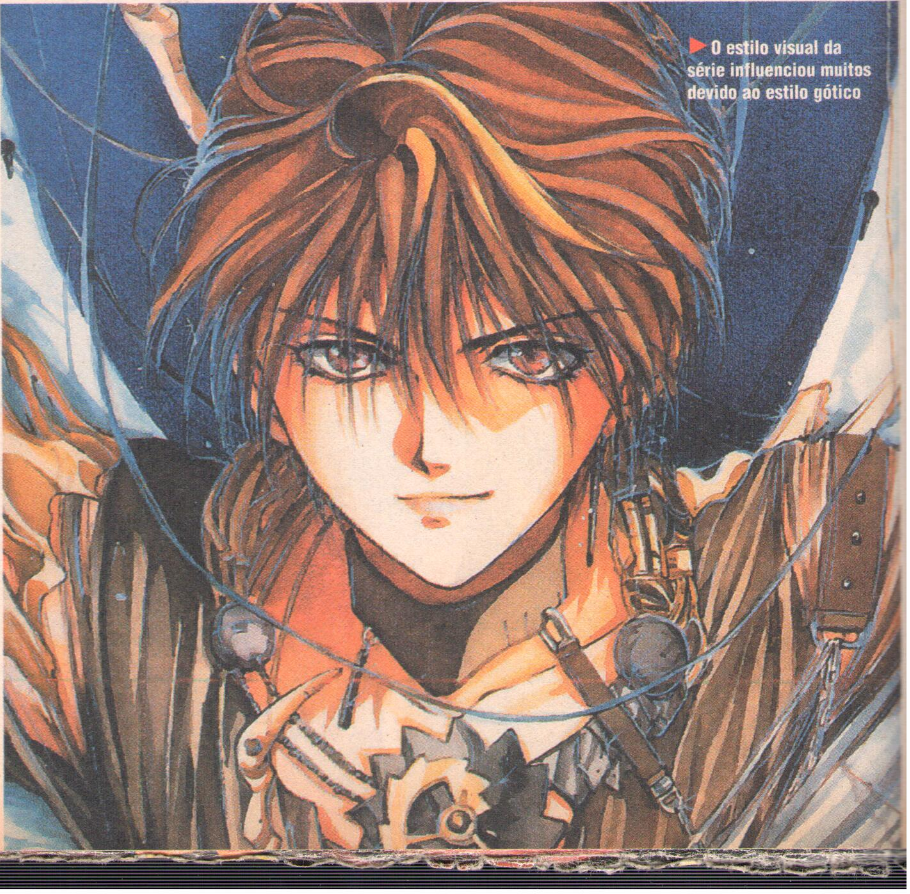
Angel Sanctuary é um dos mangás de maior sucesso atualmente no Brasil. A obra de Kaori Yuki chegou ao país por obra da Editora Panini e conquistou os fãs do gênero shoujo ("para meninas"). No país, serão 40 volumes (20 no original) que são recordes de vendas em vários pontos de vendas, segundo pesquisas divulgadas por sites especializados que cobrem os eventos temáticos.

Originalmente lançado pela revista Hana to Yume (Flores e Sonhos), da Editora Hakusensha, Angel Sanctuary deu origem, mais tarde, a um animê no formato OVA, lançado em 2000 pela Bandai Visual, com apenas três episódios (equivalendo aos quatro primeiros volumes originais) e a um videogame. O animê também já virou grande sucesso no país graças à popularidade do mangá e às exibições em eventos.

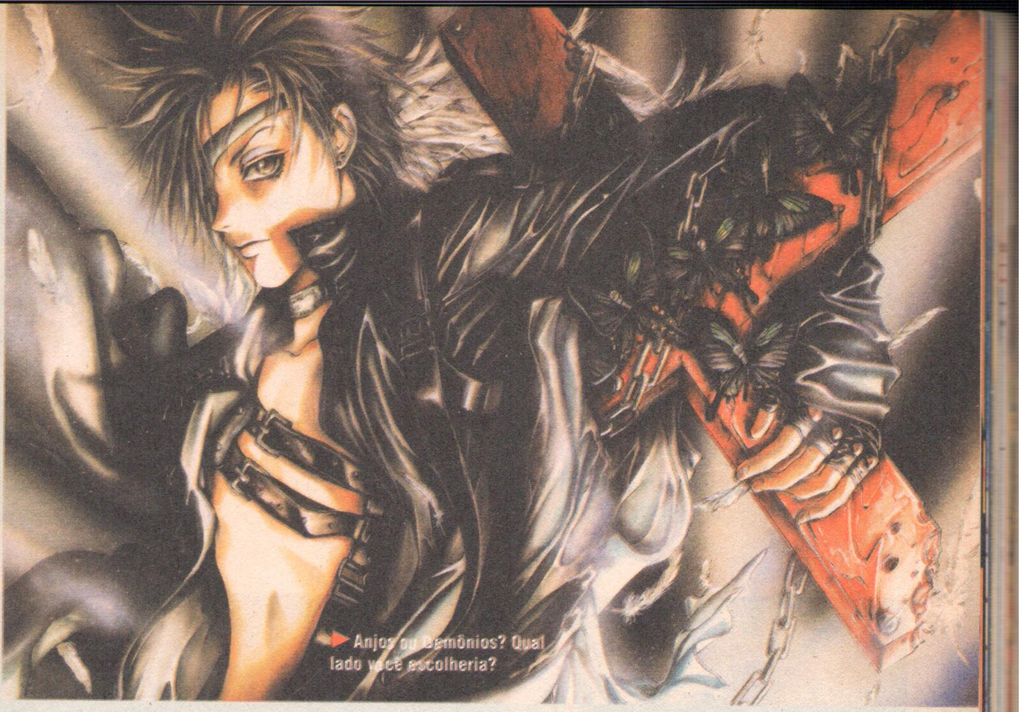
Angel Sanctuary se destaca por tocar em temas polêmicos do cotidiano, como incesto (amor entre os irmãos), travestismo (o demônio Arachne se veste de mulher), satanismo (somos apresentados a Lúcifer e sua mulher Balbero), homossexualismo (a paixão de Katan por seu pai adotivo Rosiel). Um dos medos do público foi a tradução do mangá, problema logo solucionado graças à contratação da experiente Elza Keiko.

"Estamos traduzindo todos os nossos títulos a partir do japonês, assim como estamos mantendo a leitura oriental e o nome original dos personagens e lugares nos novos títulos", explica a editora da Panini.

Conheça a seguir um pouco mais sobre esse mundo povoado por anjos e demônios.



► O estilo visual da série influenciou muitos devido ao estilo gótico



Anjos ou Demônios? Qual lado você escolheria?

A história começa (ou termina)

Inspirado no Apocalipse, a história de Angel Sanctuary transporta anjos e demônios para o mundo atual, mas começa muitos anos antes. Em tempos ancestrais, anjos rebeldes travaram uma batalha sangrenta contra os anjos de Deus. Era a Grande Guerra Celestial.

Escolhida por Lúcifer, o senhor dos anjos caídos, a figura angelical orgânica Alexiel comandava a tropa dos rebeldes. Do outro lado da batalha, liderando o exército de Deus estava seu irmão gêmeo, o anjo inorgânico Rosiel, o mais importante dos céus, abaixo apenas de Adam Kadamon (o primeiro anjo) e do próprio Deus. Com o fim da guerra, Rosiel é selado no mundo dos humanos e Alexiel condenada a levar vidas mortais, morrendo de forma trágica em todas.

Nos dias atuais somos apresentados ao jovem Setsuna Mudou. Setsuna é a encarnação atual de Alexiel e vive um grave dilema, pois está completamente apaixonado por sua irmã Sarah Mudou. No entanto, além dos problemas com a família e com os colegas da escola por causa desse complicado amor, Setsuna atrai a atenção de anjos e demônios, pois uma profecia diz que ele é o Messias que vai salvar o mundo. Mas Setsuna não se importa pela batalha entre o Inferno e o Céu. Tudo que ele quer saber é de manter Sara bem e segura ao seu lado. Mesmo assim, essa paz aparente é abalada quando Katan, o filho adotivo de Rosiel e segundo no comando dos querubins de Deus, ressuscita seu pai, por quem sempre foi apaixonado. Rosiel vai atrás de Setsuna para despertar a alma de sua irmã Alexiel, presa dentro da vida humana do rapaz. Mas não é o único com o objetivo. Kurai, a princesa dos demônios, também quer Alexiel de volta, pois mantém uma gratidão à criatura angelical depois que esta salvou sua vida. Para conseguir libertar a alma de Alexiel, Kirie, serva de Rosiel, mata Sara, que estaria atrapalhando a forma humana do herói. No entanto, Setsuna, com ajuda de seu misterioso amigo Kira, vai até o inferno em busca da amada.

Enquanto o clima no inferno literalmente esquenta, Rosiel retorna ao reino dos céus em busca de seu direito ao trono, atualmente ocupado pelo misterioso primeiro-ministro Sevotharte. Sevi usurpou o poder, desde que Deus começou a "dormir", pois o príncipe herdeiro Metatron ainda é menor de idade. Mas que mistérios se escondem por trás da máscara deste misterioso governante? Uma nova guerra está prestes a começar. Game Over or Continue?

PERSONAGENS - Os quatro arcanjos

Na trama de Angel Sanctuary somos apresentados aos quatro anjos maiores. São arcanjos representando, cada um deles, um dos elementos essenciais da vida na Terra. Em mais uma belíssima citação da autora, todos desempenham um papel essencial para a história mesmo sendo coadjuvantes. Conheça a seguir cada um deles:

Urie

É o arcanjo do elemento terra e juiz dos anjos mortos. Tem uma serva chamada Doll, muito semelhante a Sarah, e terá um importante papel na batalha contra o ministro Sevotharte.

Mikael

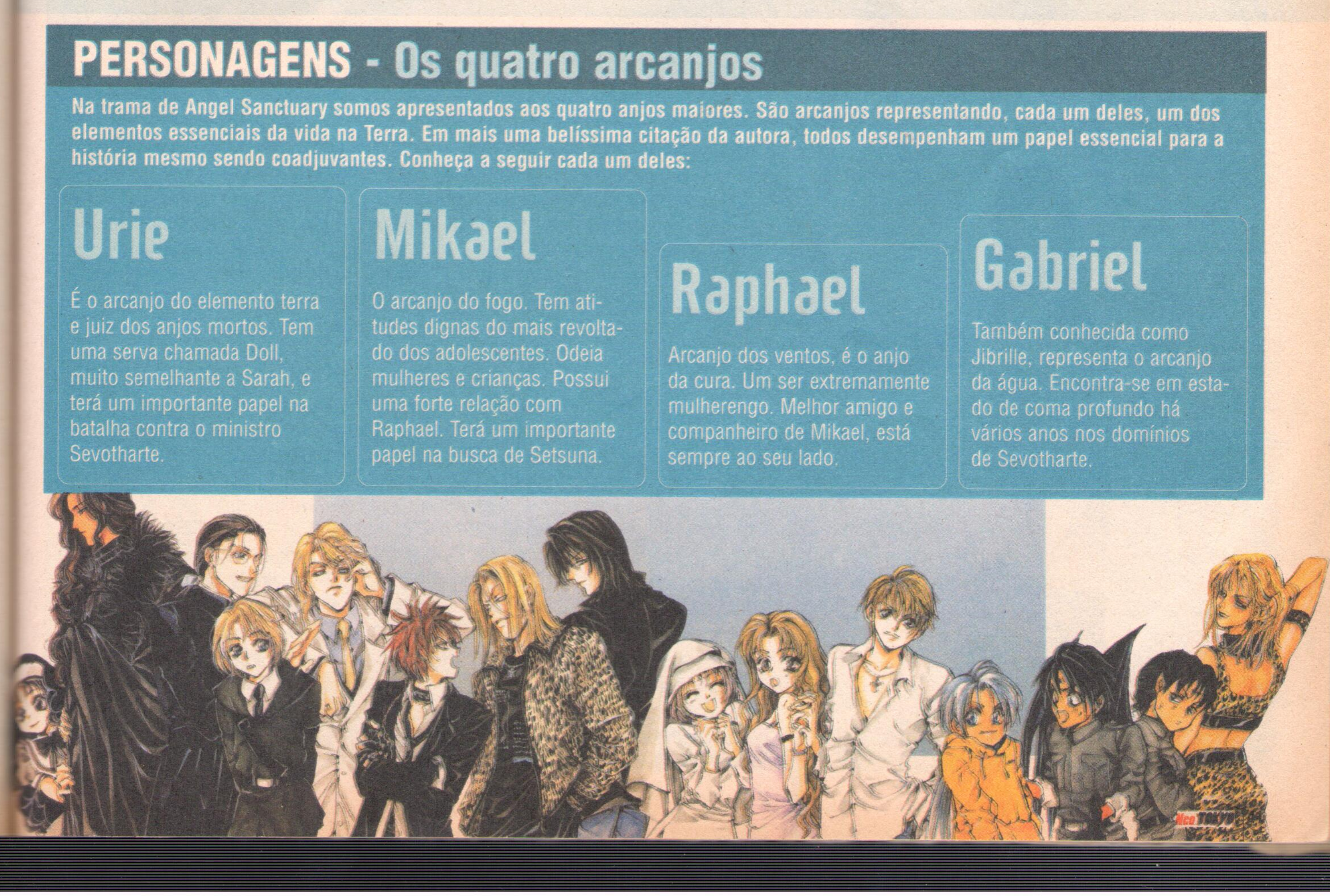
O arcanjo do fogo. Tem atitudes dignas do mais revoltado dos adolescentes. Odeia mulheres e crianças. Possui uma forte relação com Raphael. Terá um importante papel na busca de Setsuna.

Raphael

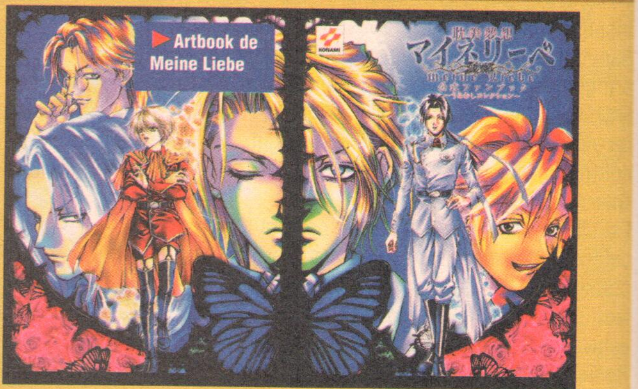
Arcanjo dos ventos, é o anjo da cura. Um ser extremamente mulherengo. Melhor amigo e companheiro de Mikael, está sempre ao seu lado.

Gabriel

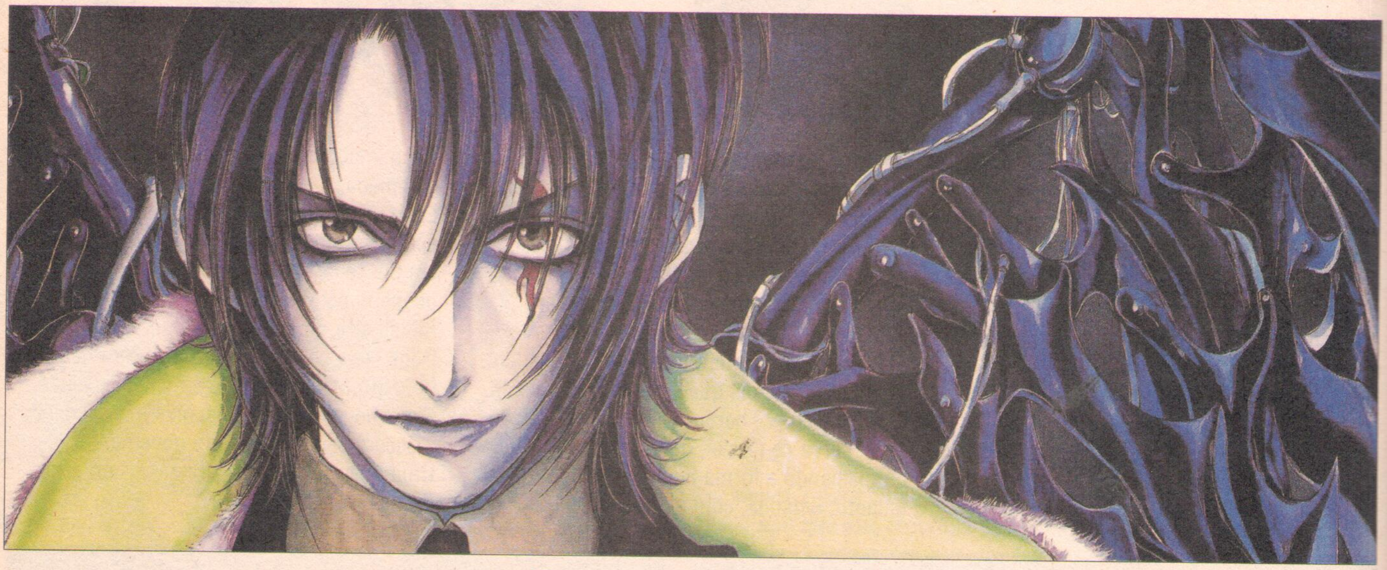
Também conhecida como Jibrille, representa o arcanjo da água. Encontra-se em estado de coma profundo há vários anos nos domínios de Sevotharte.



A autora: Kaori Yuki



Kaori Yuki nasceu em Tóquio em 18 de dezembro e tem tipo sanguíneo B. Se você é fã de Angel Sanctuary essas informações precisam ser essenciais para você, pois quase tão importante quando a obra é sua autora.
Yuki é conhecida por seus trabalhos de estilo gótico. Com um belíssimo traço, a desenhista virou referência para os fãs de J-rock. Desde criança, a autora é fã dos cantores de rock japonês. Por esse motivo, as roupas extravagantes não surgiram por acaso, seus desenhos são fortemente inspirados no estilo dos artistas.
Dos vários mangás de Yuki, Angel Sanctuary é o mais conhecido, mas podemos destacar outras obras, como a saga do jovem conde Earl Cain. Além de Kaine, Boy's Next Door, Ludwig Kakumei, Neji, entre outras.



Enquanto isso no Brasil:

Falando de Cosplay

A seguir, você confere uma entrevista exclusiva com a modelo Marilia Mazzeu, a mais conhecida cosplayer de Angel Sanctuary do Brasil e uma das responsáveis pelo sucesso da série nos eventos de animê do país.

NT: Você ganhou eventos como o Expo Anime com seu cosplay de "anja" Alexiel. Como foi pra você fazer o cosplay, desde as dificuldades de fazer a roupa, até as apresentações vitoriosas?

Marilia Mazzeu: Bom, a roupa em si é simples. O que mais deu trabalho foram as asas da personagem. Colei pena por pena, e demorou meses pra tudo ficar pronto. Nas apresentações como Alexiel, contei com a ajuda de algumas pessoas, amigos e deu tudo certo (risos).

NT: Angel é um sucesso no mundo dos grupos de cosplay. Já rendeu Teatro Cosplay (Anime Friends e FanMixCon) e até vitórias (Anime Dreams e Animecon). Por que você acha que o animê/mangá conquista tanto os cosplayers?

MM: Eu creio que o roteiro é muito envolvente, é mais sério e mais complexo do que a maioria dos animês. E quanto às roupas, elas são chamativas, os personagens são profundos, com um grande visual. É cultura pop total.

NT: O que você acha da personagem que faz cosplay, a Alexiel? Você conhece a história dela? O que pensa de Alexiel?

MM: Conheci a Alexiel aos poucos. Acho bacana por ser uma personagem forte e importante para a trama. Mesmo sem ser a protagonista, ela rouba a cena. Ela é demais, adoro a roupa, o estilo, tudo.

Guia de episódios Fase Assiah

01

Kurai e seu primo Arachne roubam o corpo de Alexiel. Katan trai os céus libertando seu pai adotivo Rosiel. Setsuna é espancado por uma gangue de marginais da escola, mas é salvo por seu melhor amigo, Kira. Sarah e Setsuna se reencontram, reafirmando seu amor. Kurai os observa e finalmente revela a verdade para Setsuna, sobre a alma de Alexiel. O rapaz também tem seu primeiro encontro com Rosiel. Atacado pelo anjo, ele fica gravemente ferido, mas é salvo a tempo por Adam Kadamon. Setsuna leva Sarah para casa e beija a irmã na frente da mãe. Encurralado, ele finge odiá-la para que ela possa viver em paz com a família. Kira percebe que o fim do mundo poder estar próximo.

02

Kurai é intimada para que cumpra sua missão, enquanto Sarah descobre que sua mãe quer levá-la para fora da cidade e assim separá-la de Setsuna. Na escola, o rapaz é perseguido por Kato e os demais colegas. Ele se desespera e é socorrido por Kira. Enquanto isso, Kurai procura Sarah e aconselha a garota. Setsuna descobre a real forma de Kato (que estava dominado por Rosiel) e Kira. Irado Setsuna desperta o espírito de Alexiel e esta enfrenta Rosiel e mata Kato. Setsuna acorda e, percebendo o que ocorreu, vai atrás de Sarah, mas antes é perseguido por policiais que investigam a morte de Kato. Setsuna consegue se declarar para Sarah, mas para que ele possa fugir com ela, Kira se entrega à polícia como o assassino de Kato. Katan jura a si mesmo matar Setsuna.

03

Kira reencontra seu pai humano e com isso lembra-se de tudo que ocorreu anos atrás e os motivos dos seus segredos. Setsuna e Sarah aproveitam os momentos a sós. No entanto, a felicidade deles está para ser abalada. Ele decide voltar para Tóquio e ajudar Kira enquanto Katan vai atrás dele. Sarah tenta salvar Setsuna do poder de Katan e morre no lugar dele. Com a dor do rapaz, Alexiel desperta, a destruição de Tóquio começa. Kira descobre que ainda tem um lado humano e que ama seu pai. Setsuna volta ao seu corpo e, com a ajuda de Adam Kadamon, vence a primeira batalha contra Rosiel. Setsuna se mata para ir em busca de Sarah no inferno. O governador Sevotharte observa em silêncio o pequeno príncipe Metatron.

▶ Você faria tudo por amor?

POLÊMICA: História Real

Se você considera polêmico e forte o amor de Sarah e Setsuna, saiba que ele é muito mais comum na vida real do que se pensa. Condenado pela sociedade e pelas religiões, os romances incestuosos são tão constantes que uma leitora identificada como "anônima" postou sua história na maior comunidade em português da série no Orkut: Angel Sanctuary Brasil. Confira a declaração pública, a seguir:

"Bom, sou uma garota, mas não quero me identificar. Tenho um irmão que é três anos mais velho do que eu. Sinceridade? Acho ele muito lindo! E, sim, eu já beijei ele (beijo de língua mesmo). Sei lá... Foi normal. Depois, a gente deixou quieto, como se eu tivesse beijado um outro menino qualquer. Mas eu gosto muito dele, acho que sinto algo por ele. Quanto a ele, não sei. Ia ficar fofo porque eu sou japonesa, e ele é um japonês lindo. Minha melhor amiga me xinga até hoje, mas eu queria que todos entendessem que eu não tenho culpa se eu o amo. Não posso controlar meus sentimentos e dizer a quem devo amar. Ele simplesmente me encantou, ainda mais porque é uma pessoa que eu conheço e muito. Isso me faz mais segura de me apaixonar por ele. Desculpa por estar desabafando nesta comunidade."

As Melhores Frases

Em Angel Sanctuary, os personagens lutam contra tudo e todos pelo amo verdadeiro; não existe pecado, apenas formas de amar. Dessa batalha contra o preconceito, surgem as melhores frases já vistas em um animê. Conheça algumas, a seguir:

"A moralidade é tão importante assim? Ficar amarrado aos limites de outras pessoas. Suprimir os seus sentimentos... Acho que é uma covardia. Mas isso não importa. Não sou vocês."
(Kurai)

"Acalme-se. Você está dando um espetáculo. Tenha em mente que os seus carrascos não tiveram que trilhar o seu caminho. Todas as pessoas estão observando de uma galeria se orgulhando de seus clichês moralistas sem originalidades. Você ama de verdade, não? Então, pode lutar contra isso. Você é quem sai machucado. Você é quem sofre. Não é algo que os outros possam entender. Eu sei da sua desajeitada, porém direita e verdadeira forma de amar. E qual o problema do seu amor ser errado?"
(Kira)

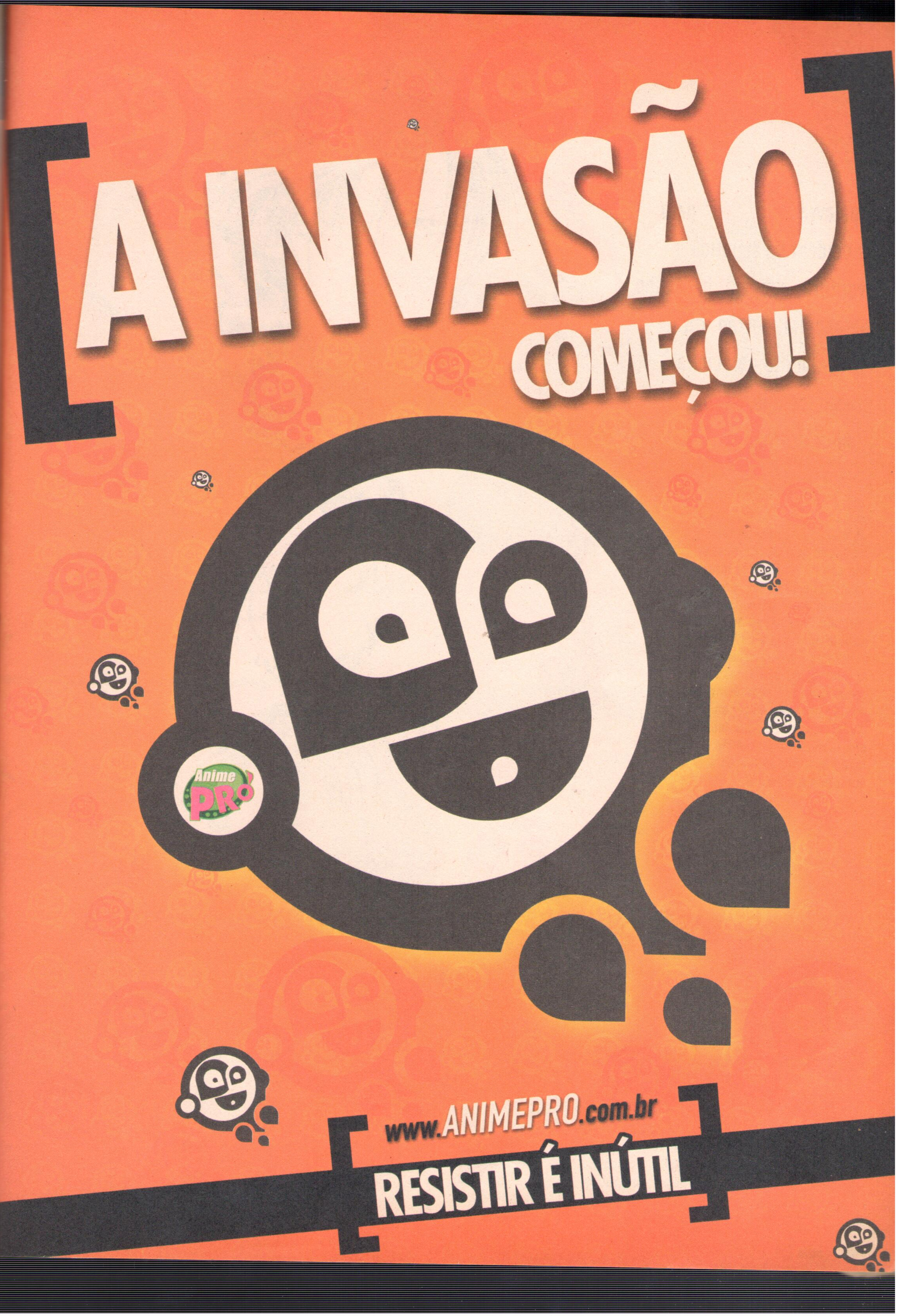
"Não se vá. Vire-se como sempre faz. Sorria! Abrace-me forte. Não preciso da bênção de Deus. Não preciso de um véu. Tudo que preciso é de você!"
(Sara)

Dubladores originais (Seiyuus)

Alexiel - Orikasa Ai
Arachne - Asano Mayumi
Katan - Miki Shinichiro
Kurai - Miyamura Yuko
Rosiel - Chiba Susumu
Kira - Takimoto Fujiko
Sara - Kawasumi Ayako
Seraphita - Nakao Ryusei
Setsuna - Nojima Kenji
Katou - Ueda Yuji

Ficha Técnica do Animê

Direção: Kiyoko Sayama
Roteiro: Kenichi Kanemaki e Mayori Sekijima
Storyboard: Kiyoko Sayama
Musica: Hikaru Nanase
Character Design: Shuichi Shimamura


A INVASÃO
COMEÇOU!
Anime PRO
www.ANIMEPRO.com.br
RESISTIR É INÚTIL

A palavra "romance" para os ocidentais significa aventura, epopéia, heroísmo, melancolia, paixão, luta, envolvimento emocional, prazer, desejo, sexo e amor eterno.

A maioria dos ocidentais supõe que os japoneses não são muito ligados nisso. Acham que são frios, pouco imaginativos e individualistas. Formam uma nação de eternos trabalhadores que cultuam a eficiência e a burocracia opressiva. Os estudantes não passam de escravos comprometidos com as matérias e vivem sufocando suas individualidades e imaginação – razão que leva milhares a cometerem suicídio.

A explosão do Romantismo JAPONÊS

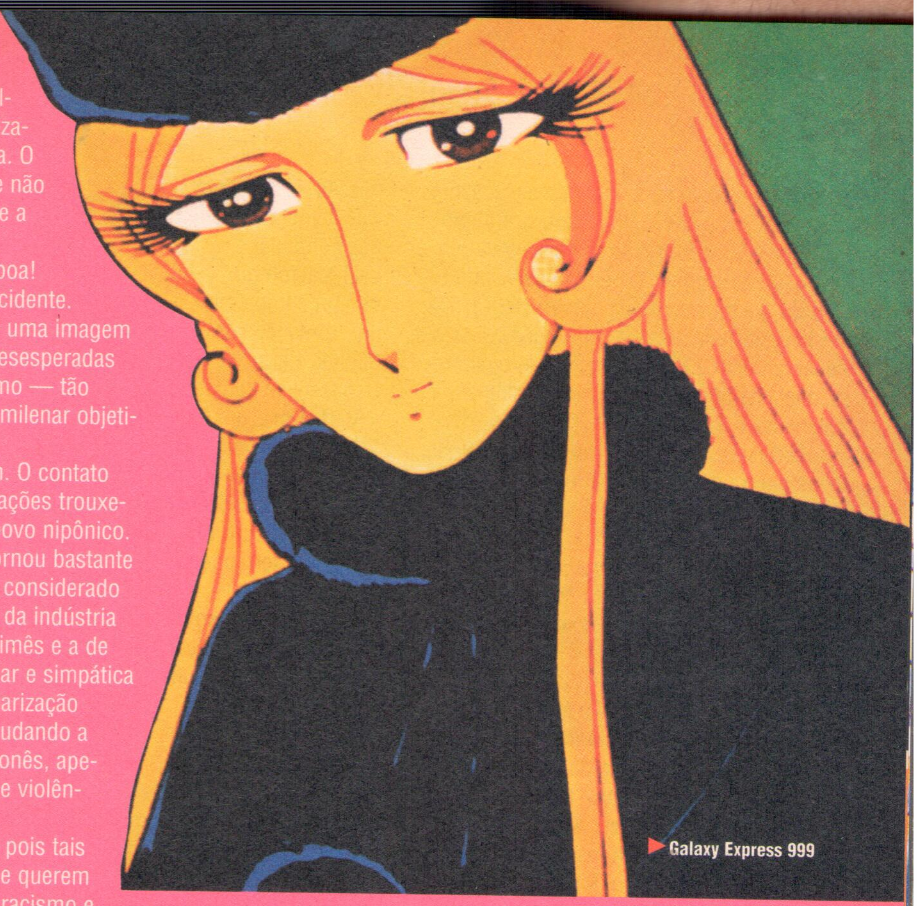
Por Fernando Moretti

Mas algo está por trás da cultura social japonesa, oculta sob uma sufocante cortesia e formalidade, caracterizada através da saudação com arqueamento e reverência. O japonês parece aceitar como verdadeiro um Japão que não produz nada original. Até mesmo o "romantismo" tende a ser uma imitação do Ocidente.

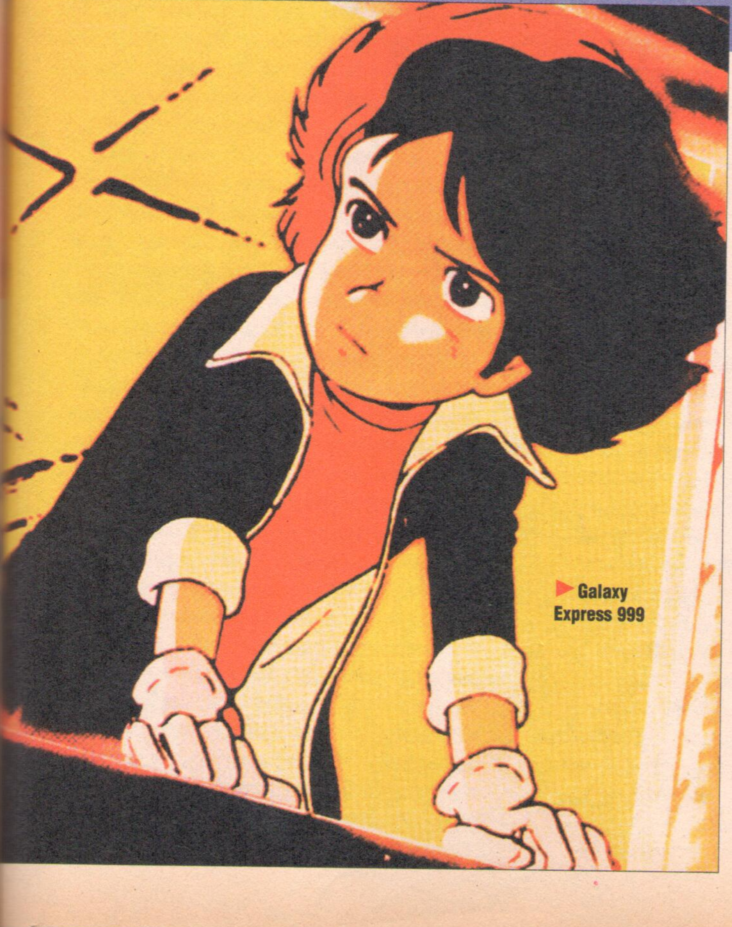
Claro que uma relação harmoniosa com o Ocidente é boa! Mas há 50 anos houve um contato belicoso como o Ocidente. Durante a 2ª Guerra Mundial, os japoneses mostraram uma imagem de ferozes guerreiros, pilotando aviões kamikaze em desesperadas ações suicidas, um gesto único de heroísmo e fanatismo — tão extremo e original —, mas engolido pelo tradicional e milenar objetivo: honra!

Porém, o tempo se encarregou de mudar essa imagem. O contato com o Ocidente se acentuou. Na área comercial, as relações trouxeram uma imagem mais positiva do modo de viver do povo nipônico. A produção japonesa de animação — o animê — se tornou bastante conhecida e elogiada. Esse tipo de desenho animado é considerado nos meios de comunicação como uma conglomeração da indústria do mangá (histórias em quadrinhos). A indústria de animês e a de games estão amarradas a um estilo de arte tão particular e simpática que acabou envolvendo totalmente o Ocidente. A popularização dessa produção fantástica de entretenimento acabou ajudando a abrandar a imagem comportamental linear do povo japonês, apesar de muitos videogames serem recheados com sexo e violência, como a série Street Fighter.

Esse detalhe piora um pouco a imagem dos japoneses, pois tais estereótipos exportados são explorados por aqueles que querem ver o Japão fora do comércio mundial e acusam-no de racismo e sexualismo. Claro que os japoneses têm comportamentos estranhos aos olhos ocidentais tal como ostentação para com os subalternos e submissão para com os superiores ou a desvalorização da mulher e o extremo tratamento machista, mas isso mostra apenas que são obedientes à realidade na qual eles vivem.


Galaxy Express 999

E que realidade!!! A obrigação de ser a comunidade perfeita, manter o padrão social e estabelecer normas para tudo. Tal realidade acaba sendo o tema predileto explorado pela indústria de entretenimento, cujos produtos são consumidos avidamente por um público carente de fantasia que serve para amenizar seu tempo ocioso.


Galaxy Express 999

Será que esse comportamento robotizado afasta a possibilidade de romantismo? Talvez não, pois há romantismo no Japão. Pode ser visto nas tevês, revistas, cinema, e não é recente. Uma mulher chamada Murasaki, que viveu no início do milênio, foi a primeira a escrever um romance completo do mundo, o Conto de Genji, muito rico em emoção poética e imagens. Apesar de os tempos feudais sufocarem a arte e dar ênfase a histórias com situações militares e trágicas (Yoshitsune), o folclore japonês desenvolveu contos de fadas, recheados de criaturas fantásticas, fantasmas e monstros relacionados com a fé em deuses do xintoísmo, budismo e até do taoísmo.

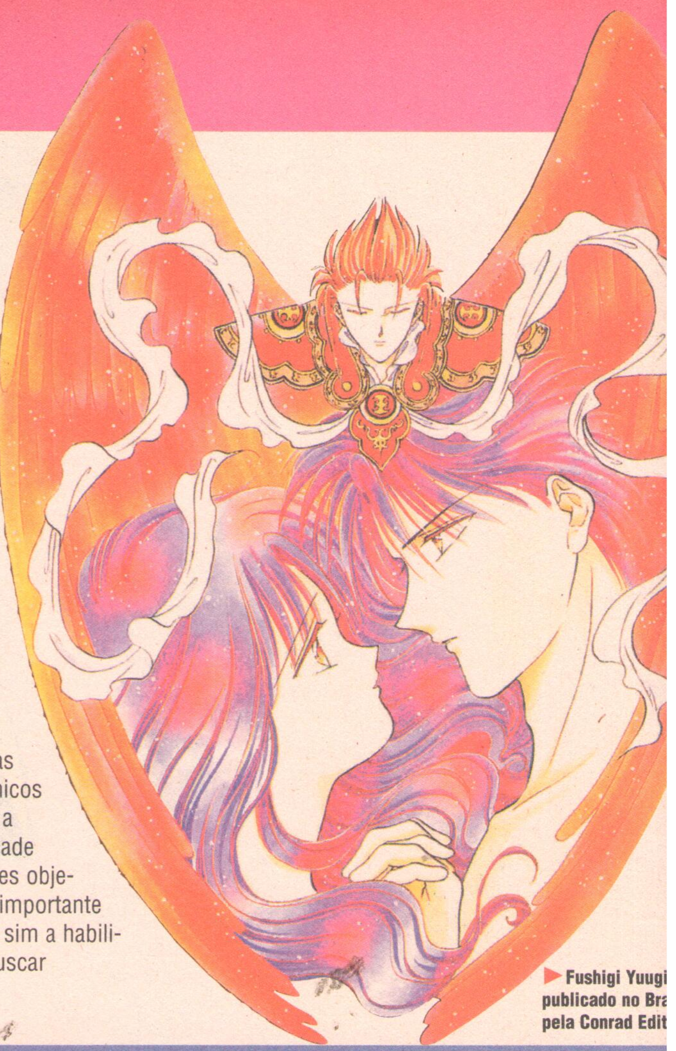
Durante a 2ª Guerra Mundial, o Japão se apaixonou pela música "romântica" que contava as experiências de seus soldados na China. E, até hoje, lendas chinesas e literatura clássica, como o Shui-hu Chuan ("Suikoden", em japonês, ou "A Margem de Água"), são romantizadas no Japão, mas de forma pesada e acabam se infiltrando nos desenhos para jogos de computador. Além dos videogames, os animês também têm uma magia especial. Um mecanismo perfeito de contar histórias que combina arte, prosa, personagens, narrativa cinematográfica e técnicas literárias. O animê cria um vácuo na realidade e leva o espectador à ficção. Os personagens vivem histórias em mundos fantásticos, contadas através de imagens que exploram a sociedade sem rompê-la e permitem às pessoas projetarem seus próprios ideais e vivê-los na privacidade de suas mentes. Enfim, os animês criam o caminho perfeito para a fuga da realidade, ou seja: o japonês busca no "mundo pessoal" o que o "mundo real" não pode oferecer. Em outras palavras: escapismo! Assunto que abordaremos mais adiante.

O que faz sucesso no Japão

O melhor exemplo de animê/games romântico no Japão é a série "Final Fantasy III", um videogame com elementos clássicos da Era Pré-medieval japonesa. Sua principal característica é a música. Cada personagem tem sua própria canção-tema (melancólica). O visual também é bom. A história é romântica, cheia de fantasia, magia e tecnologia encenadas à capa e espada. Monstros míticos, fantasmas e tesouros envolvem o leitor numa guerra contra o império diabólico que precisa ser destruído. Os personagens são figuras românticas que lutam por suas incertezas e medos. O segredo é aprender a trabalhar em equipe. No fim do jogo, eles não só vencem o inimigo, como vencem suas próprias falhas.

Outro exemplo romântico é Fushigi Yuugi, cuja personagem principal é Miaka, uma estudante que penetra num livro misterioso e cai numa versão mágica da China antiga - uma terra cheia de encanto, fantasia, monstros e lendas fascinantes. A Força do Mal quer o poder e deixa um rastro de sangue a caminho do seu objetivo. Miaka se torna uma jogadora fundamental nessa luta e descobre sua razão de ser. A heroína preocupa-se com os amigos e sua prioridade é protegê-los. A morte deles não deve interromper a missão. O sacrifício vale a vitória e ela tem que continuar.

Leiji Matsumoto mostra como se faz um "romance" em Capitão Harlock e Uchusenkan Yamato ("Starblazers" nos EUA). Porém, seu melhor trabalho é Galaxy Express 999. O jovem Tetsuro é um pobre terráqueo arrebatado de repente numa aventura de ficção científica. A bela Maetel pede-lhe que a acompanhe a bordo da nave Galaxy Express 999 rumo ao planeta onde as pessoas recebem corpos mecânicos eternos. Tetsuro aceita a oferta e usa a imortalidade para realizar seus nobres objetivos. Depois vê que o importante não é a imortalidade, e sim a habilidade de sonhar e de buscar esse sonho.



▶ **Fushigi Yuugi publicado no Bra pela Conrad Edit**

▶ **Karekano, que está pintando brevemente nas bancas!**

O interessante é que todas essas histórias compartilham do mesmo mundo mágico e fantástico através de histórias épicas, lutas internas dos personagens, paixões e tragédias. Entretanto, as músicas de animê não têm temas românticos. É certo que a música transporta o pessoal para o superpessoal e de alguma forma conecta as emoções sinceras do indivíduo - desde a nostalgia mais suave a uma realidade ampla e profunda conduzindo-o pela fugaz passagem de tempo.

Talvez a música não seja tão importante (nesse caso, as emoções humanas estão acima das palavras e das imagens). Claro que no mundo do animê o básico é o visual. Porém, algumas imagens são retiradas de um elemento romântico inserido numa única cena, como em "Chojin Locke", quando o jovem Locke observa o céu cheio de estrelas brilhantes sozinho numa paisagem alienígena; ou aquela em "Galaxy Express 999", em que Tetsuro assiste a morte de um planeta misterioso, vendo sua luz enfraquecer através da janela de um trem espacial... e tantas outras cenas que levam o espectador por uma brecha de tempo e espaço, envolvendo-o num clima de solidão, grandeza, futuro e eternidade de forma comovente e profunda.Assim como se faz na produção literária romântica européia (Drácula ou Frankenstein, por exemplo), o pincel que delineia o animê também mergulha no tinteiro da fantasia. Isso surpreende o mundo que vê um Japão fascinado por ficção cient fica tal qual aquelas séries de tevê, como Ultraman, Robotech, Batalha dos Planetas, Voltron, Capitão Harlock. Verdadeiros show de monstros pelancudos e chifrudos pisoteando cidades e destruindo tudo durante um luta com o herói oponente.

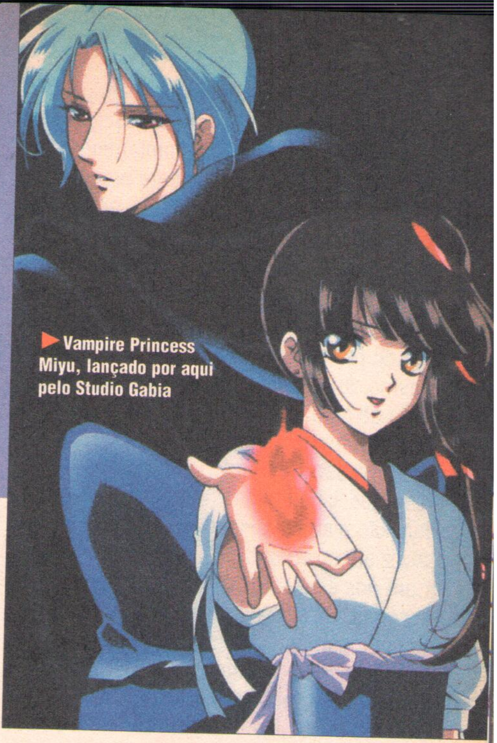
A propósito, também não se pode esquecer das forças sobrenaturais. Kimagure Orange Road, por exemplo, que durou de 1984 a 1988, poderia ser um sucesso como "novela em que o herói tem poderes psíquicos. Essa série romântica e bem-humorada, que em 1987 rendeu 49 episódios para a tevê, foi cr ada por Matsumoto Izumi e apresentava histórias cujo tema era um triângulo amoros muito bem tramado pelos personagens.

O centro do mundo do animê ainda permanece nos personagens, pois eles têm os ingredientes que atraem fortemente o públic japonês. Que o digam as séries de "Cavaleir do Zodíaco" e "Pokémon". Muitos outros per sonagens vivem vidas incomuns semelhante à do "Lobo Solitário", pleno de recursos e poderes ocultos. O tema mais comum neste universo é justamente a do estranho em um terra estranha.

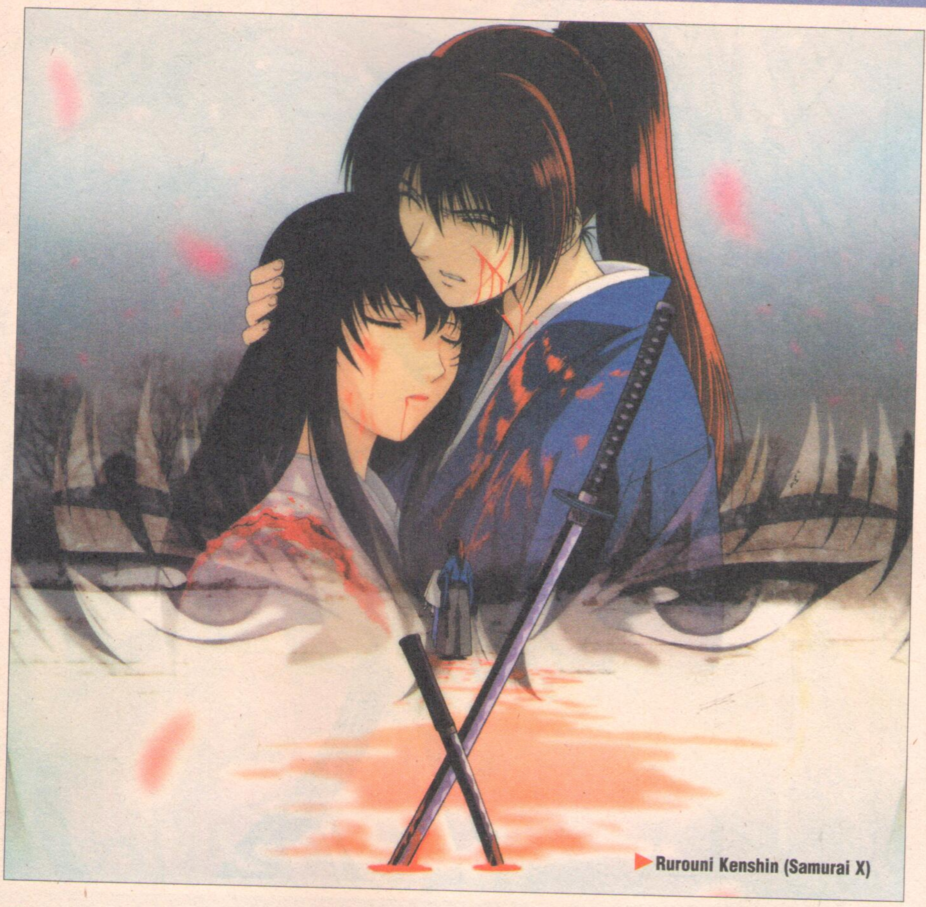
Atom Tetsuwan (Astro Boy), de Osamu Tezuka, nos anos 60, e o desenho animado "Ghost in the Shell", de Masamune Shirow, são repletos de temas santos e diabólicos vividos por personagens que lutam suas batalhas interiores ou secretas e levam o espectador a um outro e distante mundo – a fuga da realidade!

Quem não conhece as séries "Dragon Quest" (Fly), "Rosa de Versalhes", "Vampire Princess Miyu". Parece que esses personagens imortais não têm descanso e, muito pelo contrário, vivem uma eterna busca por consolo e auto-expiação. Aceitam que a maldição da imortalidade se transformou num romance de tristeza e desejo. O leitor que embarca nessa aventura passa para um outro mundo. Isso é o escapismo! Neste ponto avaliamos as aventuras, as paisagens exóticas, as lutas excitantes e as paixões. Tudo muito divertido para ler, assistir ou jogar. Esse é o mundo do animê: entretenimento comercial! Digamos que, por definição, é quase uma atividade relativa ao escapismo.

Porém, há muitos tipos diferentes de entretenimento, alguns dos quais muito evoluídos para os padrões de hoje, e outros muito selvagens.



▶ **Vampire Princess Miyu, lançado por aqui pelo Studio Gabia**



▶ **Rurouni Kenshin (Samurai X)**

Escapismo no entretenimento

Será que no meio dessa análise toda existe a resposta do por que o leitor quer fugir da realidade? Talvez seja por causa do peso ou pressão escolar e a decepção com a vida mundana que tantos japoneses jovens buscam escapismo na fantasia romântica. Isso significa que a vida não é boa?

É provável. Vimos que os aspectos do romantismo no animê - emoções em larga escala - estão todas voltadas à conexão do leitor a algo "maior que a vida". Mas se a vida não lhes oferece nada de bom no real, ela lhes oferece no irreal, nas aventuras, nas fantasias. E assim eles se mantêm firmes na sua enfadonha vida cotidiana. Nessas aventuras nem sempre o caminho está claro; às vezes, o coração hesita e falha; até mesmo os triunfos são misturas de alegria e amargura. Às vezes, aquele personagem que lutou tanto para salvar um planeta da destruição é recompensado por hostilidade, desconfiança e traição. As lutas são repletas de guerras insensatas e genocídio. Alguns jogos terminam com a morte dos heróis ou têm enredos cruéis em que as vitórias são pagas com penalidades. Os heróis tropeçam e entram em fase de desespero, raiva e apatia. Lutam para encontrar o que precisam conquistar antes de assumir o mundo. É esta dinâmica, apaixonada e contínua dos personagens, que dá vida às histórias - uma luta que não só mantém a audiência intrigada, mas também encorajada e viva! O lema é: jamais se renda, não importa o que aconteça!

Os personagens têm uma importante função de alerta. Eles acordam para seus próprios fardos, tragédias, alegrias, triunfos e sonhos. É quase uma glorificação do indivíduo, um despertar para a luta privada a fim de alcançar a glória! Isso talvez ajude o leitor a reavaliar seus próprios desafios.

Também é verdade que as histórias apresentam o mote "trabalho em equipe". E não é raro que se pense que a propaganda governamental japonesa desenvolveu essa idéia para criar uma sociedade harmoniosa na qual os cidadãos se ajudam mutuamente para o engrandecimento do país. Porém, olhando-se mais de perto se percebe algo importante. Esse mote japonês que canta aos quatro cantos o "trabalho de equipe" e a "responsabilidade para com os outros" é, pelo menos no mundo do animê, um produto de amizade, amor e respeito mútuo, não uma técnica conveniente usada em grandes corporações. Até mesmo os trágicos personagens de "Lone Wolf" (1986) acham que lutam melhor quando lutam para salvar os outros – e mais, aprendem que esta é a sua própria salvação.

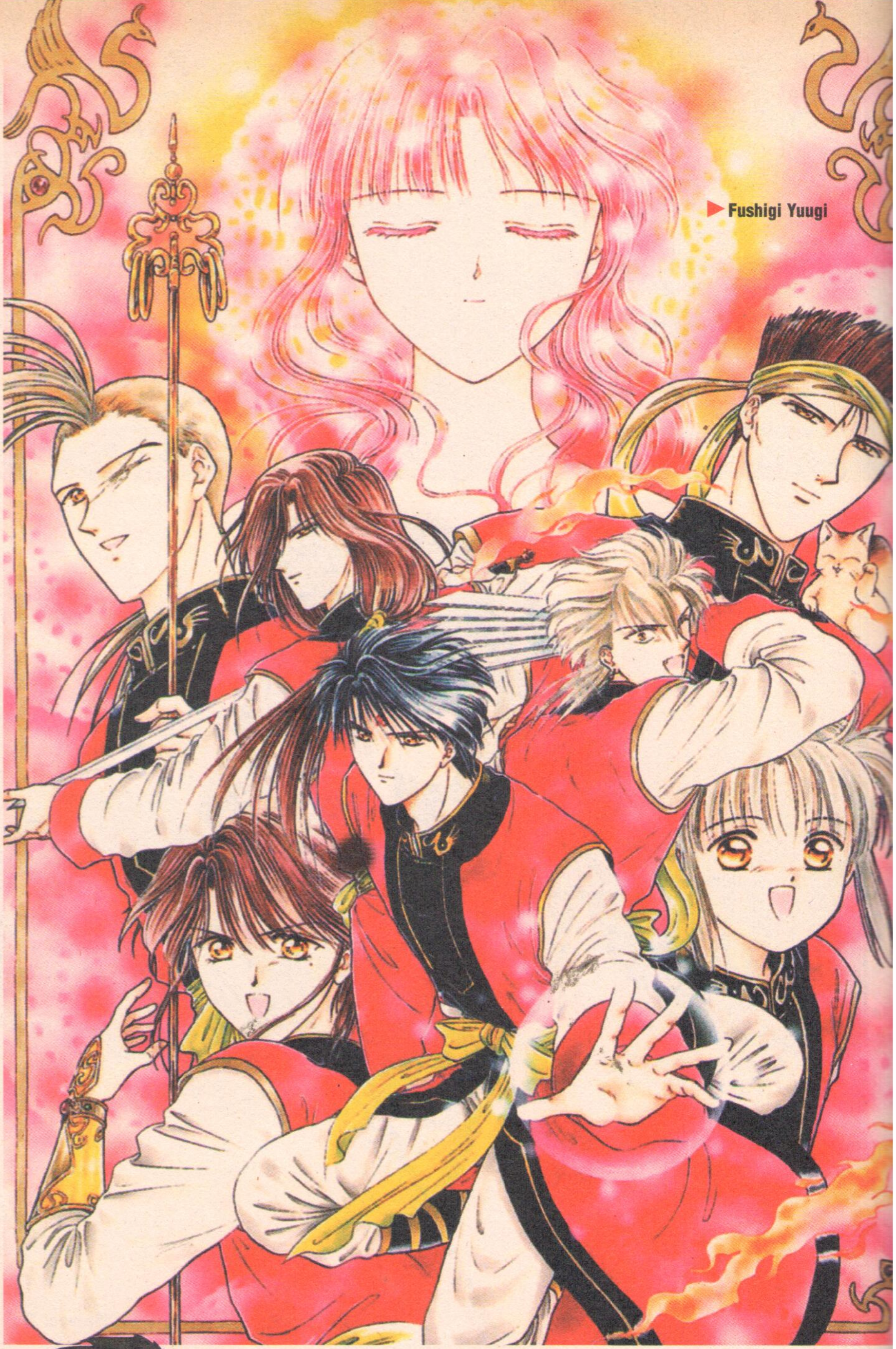
A série Dragon Quest chama atenção para esta idéia; em Rurouni Kenshin; Fushigi Yuugi; Ushio To Tora; YuYu Hakushô, o tema é constante, onipresente e nunca muda. Uma verdadeira equipe, de acordo com o mundo do animê, é um grupo de amigos unidos por laços de amor e com um propósito comum de bem. O verdadeiro guerreiro é membro de uma equipe que fica mais sábia e mais forte quando empunha esse estandarte. A preocupação com a crueldade, e o trabalho em equipe pode superar o egoísmo e as mentiras. Tal qual aquele famoso e universal provérbio: "O amor conquista o ódio e a luz dispersa a escuridão!".

Às vezes, o herói percebe algo além disso. É bom lembrar que na história em quadrinhos "Fushigi Yuugi", a heroína é uma menina chamada Miaka, uma estudante preocupada, assim como qualquer leitor de quadrinhos; e, apesar de embarcar numa viagem fantasiosa, Miaka tem que voltar à vida que ela odeia. Isso é bom porque, de repente, Miaka percebe algo: há esperanças de ela viver sua própria vida no mundo real. Existe uma razão. "Acredite em si mesmo, ame os outros, seja amado, nunca deixe de sonhar. A vida, mesmo enfadonha e dolorosa no mundo cotidiano, pode oferecer tesouros escondidos!".

Tesouros escondidos – um atrativo, uma conexão para algo vasto, épico e fantasioso, talvez até mesmo infinito. Sem trocadilho, esse é um dos elementos mais bem escondidos das histórias. De alguma forma, algum dia em algum lugar, tem que brilhar uma alegria que exceda o brilho da dor e do prazer, um amor eterno que sobreviva morte.

Enfim, é o tesouro pelo qual se vive e se busca - a resposta para os desesperados. Tal procura leva as pessoas ao mundo do animê e elas cruzam os limites de tempo e espaço. Atravessam reinos misteriosos, vivem histórias épicas, assumem personagens que riem, choram e sonham. Têm emoções e experiências tão profundas que não podem ser traduzidas em palavras. Só então voltam à realidade, trazendo mensagens encorajadoras de esperança e acreditam que o futuro será glorioso se continuarem na busca do que é verdadeiramente importante e devem persistir, custe o que custar.

É certo que essa mensagem toca o coração do público, por isso é colocada repetidamente em mangás, filmes e videogames. Quanta gente encontrou consolo deste modo, sem falar nas dicas para sobrepujar seus pequenos e grandes sofrimentos. É um passo decisivo para que conquistem algo melhor. A mensagem ultrapassa o mero "romantismo" e veleja pelas margens da verdadeira ação concreta e real.



► Fushigi Yuugi

► Kimagure Orange Road

Conclusão

Assim como todo leitor veleja, nós também velejamos pela superfície do oceano de segredos da alma romântica japonesa. Essa sociedade tão hermeticamente fechada está se abrindo – pouco, mas se abrindo – e, no coração do assalariado, do burocrata, das jovens secretárias, dos samurais corporativos, das donas-de-casa e dos alunos da escola secundária (que arrancam os cabelos por causa dos exames), existe uma força que os impulsiona na busca de algo profundo e romântico e que os tire do fanatismo extremo das obrigações cotidianas.

Claro que, de vez em quando, essa busca é esquecida. Então, o japonês, como qualquer outro ser deste planeta, sai à caça de algo que o lembre. E com não poderia ser diferente, lá está ele consumindo mangás, animês e videogames.

A melhor maneira
de armazenar seus
sons favoritos!
VIDEOS PORTÁTEIS: CONVERTA DE GRAÇA E ASSISTA QUANDO QUISER
MP3
magazine
Soluções para
30 VER E OUVIR MELHOR
tudo em seu PC
Dicas para fugir das mensagens de erro e usar o seu micro como um poderoso centro de entretenimento
+ DE 50 SOFTWARES
Gravando tudo!
Tudo o que você precisa para gravar programas de rádio e música online
DETONAUTAS ROQUE CLUBE
EDITORA ESCALA

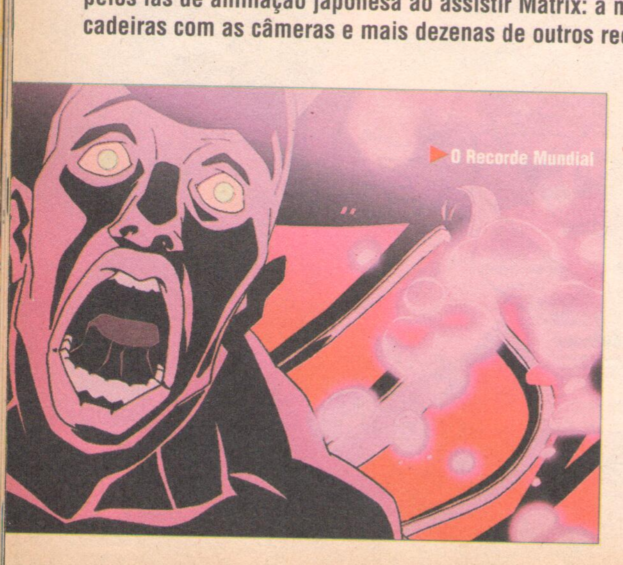
www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

Rompendo BARREIRAS...

Depois do grande sucesso de Matrix, os fãs foram agraciados com Animatrix, uma homenagem dos irmãos Wachowski aos desenhos japoneses.

Por Junior Fonseca

Ficamos surpresos com a quantidade de mensagens que chegaram na redação sugerindo uma matéria sobre Animatrix, uma espécie de "homenagem" dos irmãos Andy e Larry Wachowski, criadores da saga cinematográfica (e agora multimídia) Matrix. Os irmãos nunca tentaram esconder que a animação japonesa foi uma de suas inspirações para o filme e que são grandes fãs do estilo. Com certeza, essa "influência" é logo notada pelos fãs de animação japonesa ao assistir Matrix: a narração cinematográfica, as brincadeiras com as câmeras e mais dezenas de outros recursos visuais.



▶ O Recorde Mundial

Homenagem? Claro, mas é óbvio que um dos objetivos principais seria a quantidade de milhares de cédulas que tal projeto poderia trazer aos seus criadores, e em meio à gigantesca invasão que a cultura pop nipônica vem realizando, é claro que o projeto foi um sucesso. O DVD foi lançado no Brasil pela Warner e é lotado de extras fantásticos e, segundo a assessoria da Warner, o DVD alcançou um resultado de venda ótimo. Animatrix é um DVD que todo fã de animês e de uma boa produção deve ter em sua prateleira.

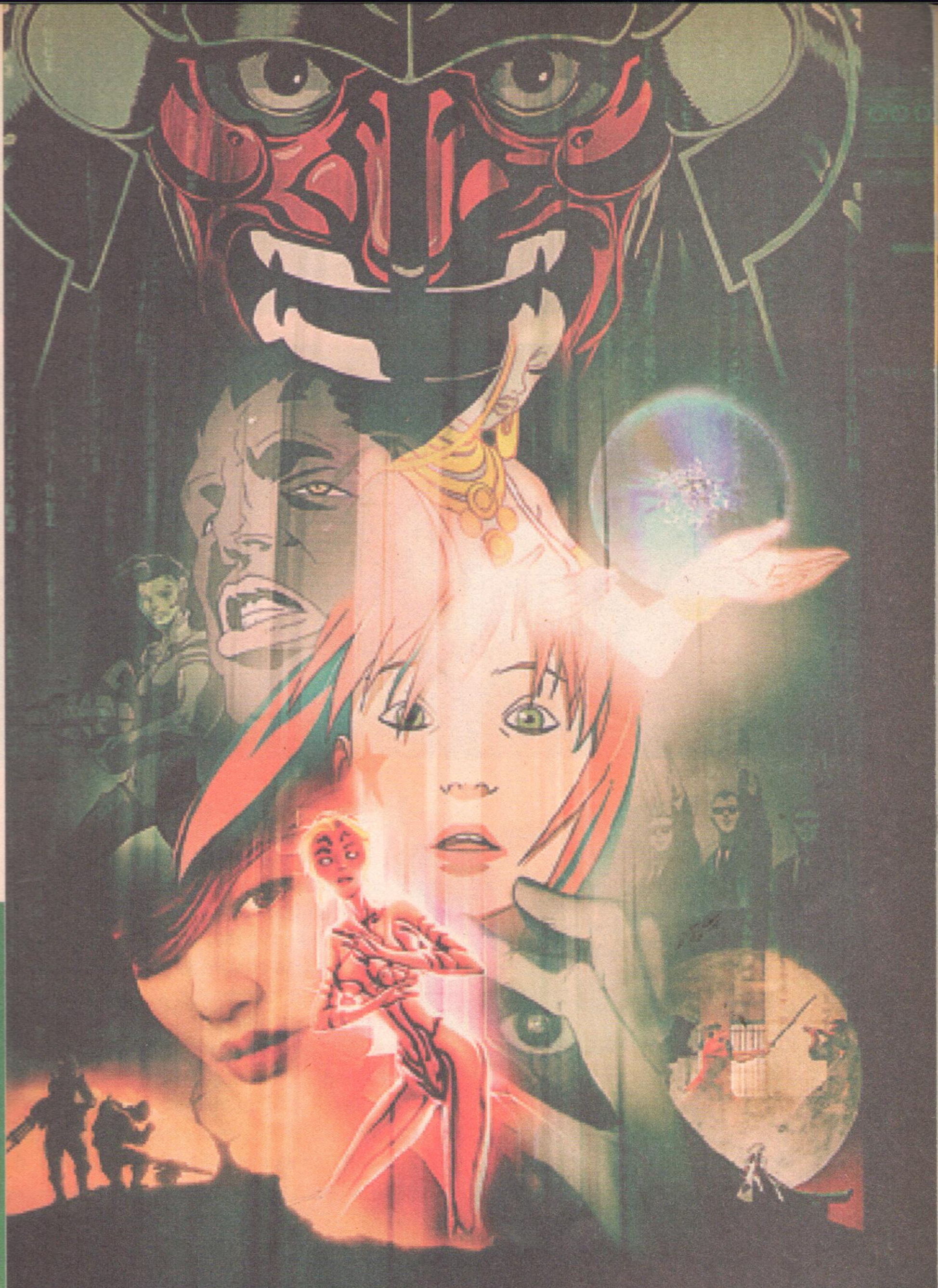
Surge o projeto Animatrix

Os irmãos Wachowski já tinham um plano traçado para todo o universo do Matrix. Essa produção não ficaria apenas nas telonas dos cinemas, ela ganharia novos formatos entre eles, games, revista em quadrinhos e, por que não um animê? A idéia era ótima. Imaginem alguns episódios de animês ambientados no universo do Matrix. Então, os irmãos deram o pontapé inicial ao projeto, visitando alguns estúdios na Terra do Sol Nascente, voltando com muita coisa encaminhada...

Inicialmente, Animatrix seria composto por 10 curtas animados, mas, devido a alguns problemas, somente nove foram produzidos. Para que desse certo, seria preciso pessoas do meio para conduzir os episódios e, para isso, foi contratado um time de sonhos de qualquer fã de animês, tudo para mostrar a credibilidade e a qualidade desse projeto que demorou um total de três anos para ser finalmente concluído, e juntando equipes de três países diferentes: Japão, Estados Unidos e Coréia do Sul.

Os nomes envolvidos

Mahiro Maeda (diretor da série animê de ficção científica Blue Submarine nº 6, entre outros projetos, esteve envolvido em Evangelion e Laputa.), Koji Morimoto (supervisor de animação do longa-metragem Akira, além de participar de outros trabalhos, como Memories, Robot Carnival, .hack, Galaxy Angel, entre outros menos conhecidos), Andy Jones (não envolvido diretamente com animação japonesa, foi o diretor de animação do longa-metragem Final Fantasy), Takeshi Koike (chefe da equipe de animação de Wicked City, além de estar envolvido em outros trabalhos, como Ninja Scroll, Party 7 e um curta chamado Trava), Shinchiro Watanabe (um dos nomes em maior ascensão no momento e que foi o roteirista/diretor do cultuado animê Cowboy Bebop, Samurai Champloo e co-diretor de Macross Plus), Peter Chung (criador e diretor da série da MTV Aeon Flux, e também está envolvido em outras animações para televisão) e Yoshiaki Kawajiri (o famoso roteirista/diretor de dois animês clássicos: Ninja Scroll e Vampire Hunter D – Bloodlust e que assinou a direção da série animada para TV X, do popular CLAMP).



Entrevista com Shinchiro Watanabe

Confira uma entrevista traduzida com o diretor de Cowboy Bebop e Samurai Champloo comentando sobre o projeto Animatrix.

Como você ficou envolvido com Animatrix?
SW: Mesmo antes de alguém ter ouvido sobre The Matrix, ou até antes dele ter sido feito, eu já era um grande fã de Bound, primeiro filme de Andy e Larry. Quando soube que as mesmas pessoas estavam realizando um filme chamado The Matrix, eu fiquei muito empolgado e me preparei para assisti-lo. Aconteceu de eu ter sido convidado para um pré-lançamento de The Matrix, e aquilo me deixou fora de mim. Então, quando soube que havia um projeto de animação no Japão, relacionado a The Matrix, eu fui atrás e procurei ter contato com as pessoas que o estavam produzindo.
Além disso, aconteceu de eu estar em um vôo internacional, um vôo dos EUA para o Japão — isso foi antes de The Matrix ter sido lançado no Japão, porém, já tinha sido exibido na América — e exibiram The Matrix no avião. Depois de assistir aos primeiros minutos, achei que aquele não era o lugar para assisti-lo e tirei meus fones de ouvido e me reservei, tentando resistir, para, depois, poder assisti-lo no Japão, isto porque tanto a imagem quanto o som eram péssimos no avião. Mesmo assim, toda vez que eu tinha de olhar para a tela, eu não conseguia me conter.

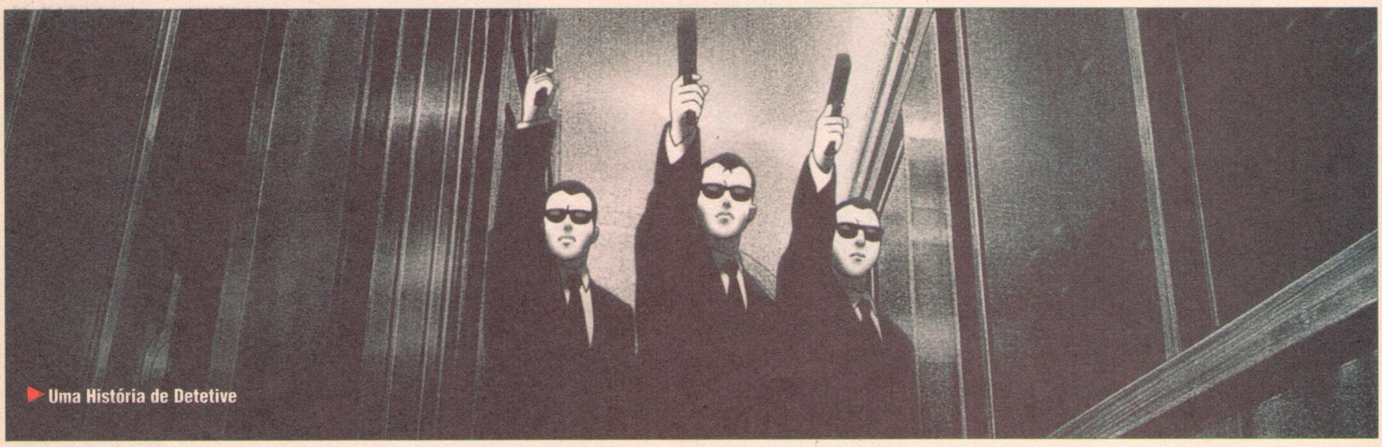
Como foi o processo depois de você ter entrado em contato com a Animatrix Producers?
SW: Quando fizemos o contato, primeiro começamos a conversar sobre fazer um episódio da Animatrix; havia uma opção de se fazer uma história de minha criação ou um episódio chamado Kid's Story, que era uma das histórias de Andy e Larry. Era bem fiel ao filmes Matrix, e, na verdade, até introduzia um personagem que iria aparecer nas continuações de The Matrix.
A princípio, fiquei muito tentado em produzir uma história original, mas no final acabei escolhendo a Kid's Story, porque era de Andy e Larry, e obviamente muito querida por eles. Possuía coisas de The Matrix 2 e The Matrix 3, o que é empolgante. Depois de falar com a Producers e com Andy e Larry Wachowski, achei que seria melhor acrescentar algumas de minhas próprias idéias ao enredo original do que apenas executar o que estava nos planos. Senti, então, que possuía idéias suficientes para dar um toque pessoal àquele projeto.

Você visitou o estúdio de filmagem na Austrália. O que achou?
SW: Havia acabado de fazer meus storyboards, então, fui à Austrália para mostrá-los a Andy e Larry e obter suas opiniões, e também para discutir se haveria necessidade de proceder algumas mudanças. Coisas assim devem ser feitas sempre pessoalmente.
Visitando os diversos sets de filmagem tive

uma amostra muito boa de como é esse tipo de produção, apenas por andar de um set a outro e percorrer os vários departamentos, e checar o que as pessoas estavam fazendo. Quando me larguei numa das cadeiras da Neb, realmente senti que estava habitando o mundo de The Matrix; então, tive a percepção de que sou parte deste projeto maior, parte de um mundo maior.

Como foi trabalhar com Larry e Andy?

SW: Primeiro de tudo, sinto-me extremamente honrado de ter tomado parte do projeto. Uma coisa que é interessante sobre ele é que mesmo pensando em usar dois tipos diferentes de mídias — filme de live action e de animação — e trabalhar em dois países com culturas diversas, realmente sinto que temos algo em comum, especialmente depois de ver os filmes de Andy e Larry, e de compará-los com o trabalho que tenho feito. Sinto que há realmente algo, que talvez dividamos pontos de vista muito similares.



Uma História de Detetive

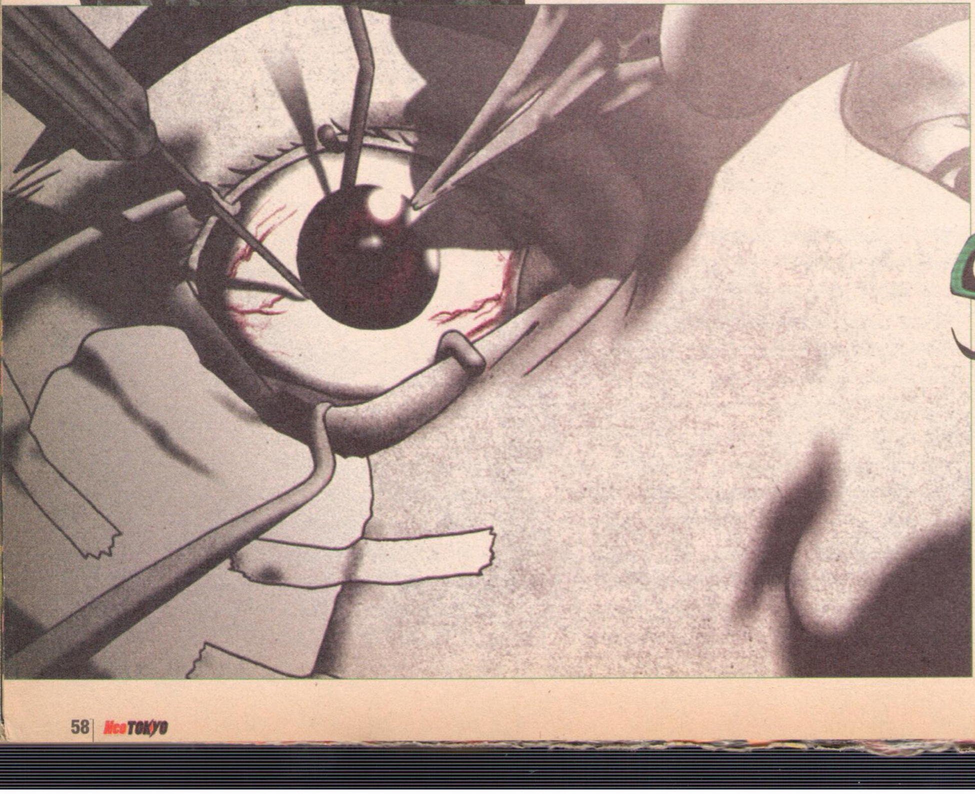
Assista aos episódios

No site norte-americano da produção, é possível ainda conferir quatro episódios gratuitamente (em inglês).
O site é :
www.intothematrix.com

Os episódios do Animatrix

Todos os nove episódios de Animatrix são centrados em algum ponto do universo de Matrix. A partir deles, poderemos entender o real motivo do planeta Terra ter sido dominado pelos computadores, entre outros segredos que não são revelados nos filmes.

Dos nove episódios, quatro roteiros foram diretamente escritos pelos irmãos Wachowski, e, normalmente, a grande maioria dos fatos que ocorrem nesses episódios trata-se de sugestões deles mesmos. A partir de uma idéia preexistente, os diretores criaram seus respectivos episódios.



O Vôo Final de Osíris

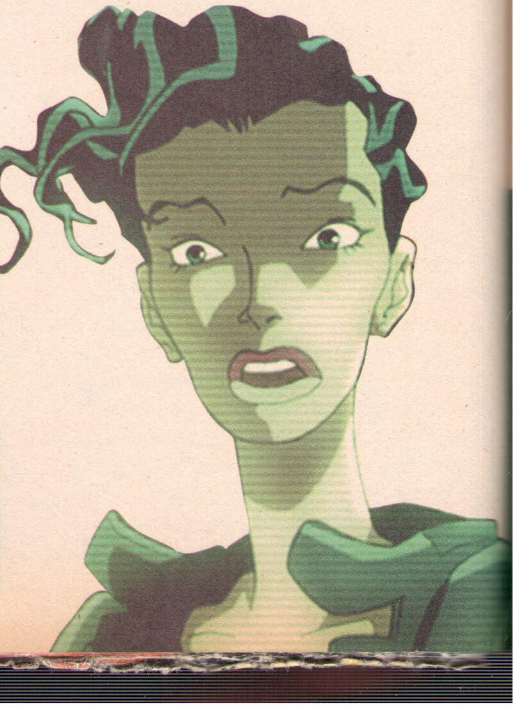
Escrito por: Andy e Larry Wachowski
Direção: Andy Jones
Animação e Produção: Square USA, Inc.

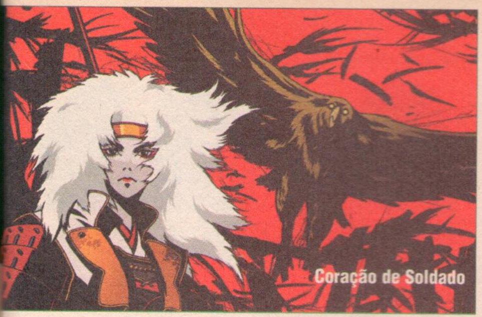
A tripulação da aeronave Osíris precisa transmitir a Zion uma mensagem de suma importância. E, para tal, terão de atravessar um exército de sentinelas que os separa da cidade.

O Segundo Renascer – Partes 1 e 2

Escrito por: Andy e Larry Wachowski
Direção: Mahiro Maeda
Animação e Produção: Studio 4ºC, Tóquio

A gênese da Matrix: as últimas cidades da humanidade, a guerra contra as máquinas e a queda final da humanidade. Um tour épico pelos arquivos de Zion e da história da Matrix.





Coração de Soldado

Era Uma Vez Um Garoto

Escrito por: Andy e Larry Wachowski
Direção: Shinichiro Watanabe
Animação e Produção: Studio 4ºC, Tóquio
Sentado em sua sala de aula, um garoto recebe um convite pessoal de Neo para fugir da Matrix. Mas achar uma saída comprova-se ser muito mais difícil do que ele imaginava.

Coração de Soldado

Escrito e dirigido por: Yoshiaki Kawajiri
Animação e Produção: Madhouse Studios, Tóquio
Na simulação de um treinamento no mundo dos Samurais, CIS, um dos soldados de Zion, é forçado a escolher entre o amor e seus camaradas no mundo real. A decisão pode ser mais complicada do que se imagina...

O Recorde Mundial

Escrito por: Yoshiaki Kawajiri
Direção: Takeshi Koike
Animação e Produção: Madhouse Studios, Tóquio
Por meio de uma incrível combinação de força de vontade e força física, DAN, um corredor recordista mundial, consegue sair da Matrix e tem uma breve visão do mundo real.

Além da Realidade

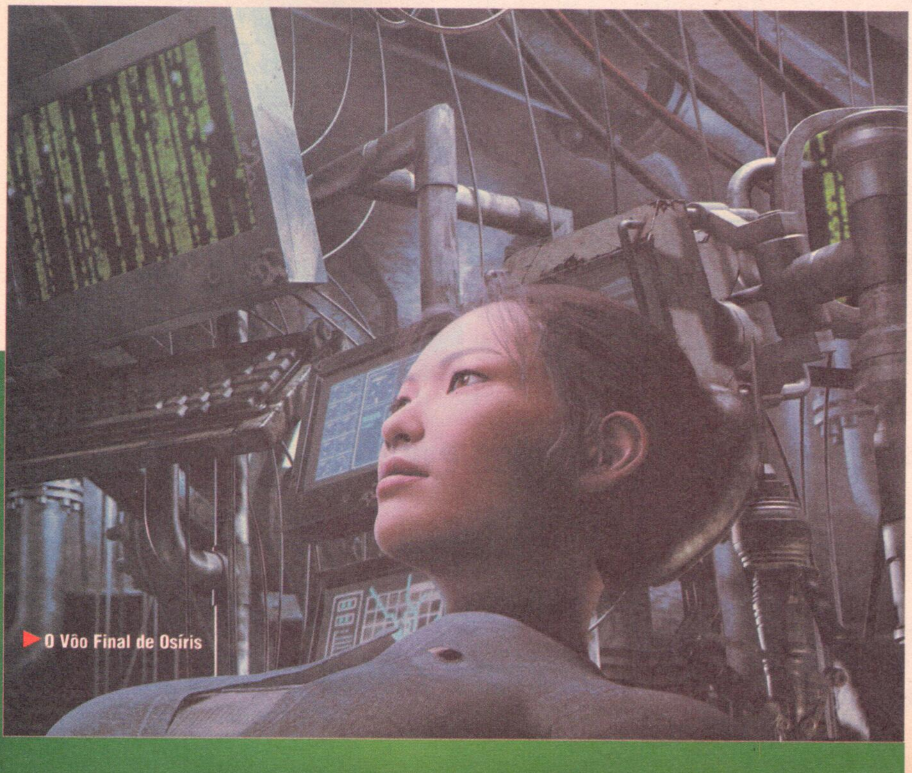
Escrito e dirigido por: Koji Morimoto
Animação e Produção: Studio 4ºC, Tóquio
Numa pequena cidade, onde nada é o que parece, Yoko acha uma falha: uma mansão abandonada onde tudo é possível. Mas o suporte técnico vem com força total para fazer o "de-bug".

Uma História de Detetive

Escrito e dirigido por: Shinichiro Watanabe
Animação e Produção: Studio 4ºC, Tóquio
Investigador linha-dura, Ash esta à procura da cyber-criminosa Trinity e terá que mostrar muita força de vontade para descobrir toda a verdade.

O Robô Sensível

Escrito e dirigido por: Peter Chung
Animação e Produção: DNA, Seoul
Um pequeno grupo de rebeldes captura um robô sentinela e o reprograma para atuar como um aliado da causa.



▶ O Vôo Final de Osíris

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
Mythos Editora
Conrad Editora
Panini Comics
Animangá
Opera Graphica Editora
Editora Escala
HQ
www.comix.com.br

Evento dos SONHOS!

Um dos eventos mais esperados pelos fãs, o Anime Dreams mais uma vez é um sucesso de público e trouxe muitas novidades

Por Junior Fonse

▶ A série Naruto foi inspiração de muitos fãs...

De 20 a 22 de janeiro foi realizado em São Paulo o primeiro grande evento temático do ano. O Anime Dreams 2006 foi organizado pela Yamato, a mesma responsável pelo Anime Friends. Como era de se esperar, milhares de aficionados por animês e mangás estiverem presentes no colégio Marista Arquidiocesano, em São Paulo, um local que já virou o espaço preferido para a realização desse tipo de evento, já que mescla uma ótima localização (ao lado da Estação Santa Cruz do Metrô), uma área espaçosa e confortável e, claro, com um visual muito agradável, perfeito para belas fotos.

Diferente do irmão mais velho, o Anime Friends, esse é um evento que tenta resgatar a magia dos eventos antigos, com atrações mais tradicionais e sem aquele sufoco e bagunça gerada pelas atrações internacionais. Com um público final superior ao de 20 mil, mais uma vez o evento agradou à maioria e divertiu para todos.

Numa época em que falar mal de eventos vem se tornando uma regra, o Anime Dreams é a exceção e mandou bem. Mas por que falar mal? Simples. Com o crescimento de público, muitos eventos caça-níqueis surgiram e deixaram a qualidade de lado. Bom, voltemos ao Dreams...

Os policiais de Resident Evil marcaram presença

O auditório principal sempre lotado...

As atrações...

Além de dezenas de estandes (que eram de grande variedade, indo desde editoras até de vendas de chaveiros), o evento contou com uma série de atrações. Houve salas exibindo não apenas animês populares como também séries clássicas, tokusatsus e até Chaves. Entre os grupos presentes, podemos citar alguns como: Cosplay Brasil, J-Music Brasil, Titita Titutu e muitos outros. Ainda tiveram salas destinadas a exposições diversas (desde culturais até de ilustrações), partidas de RPG e cards.

Os fanzineiros participaram em peso e tiveram um amplo corredor destinado a eles. É muito bacana notar que, entre tantos participantes, há muitos em nível de qualidade pra lá de profissional e outros ainda no começo (o que significa renovação). Foram mais de 52 fanzineiros presentes nessa sétima edição do Fanzine Expo.

Para os fãs de músicas nipônicas, houve concurso de karaokê e apresentações de bandas — algumas já em nível profissional e até com composições próprias, e outras que estão começando e, limitando-se a covers e músicas bem conhecidas —, as apresentações desses grupos foram unidas numa espécie de mini-evento, chamado Supernova, que envolve não apenas os shows, mas premiações e outras surpresas. Algo bem bacana.

Falando em mini-eventos, foram organizados, entre outros, o Yaoi Dreams (com sala de exibição temática, concursos e exposições), o Festival dos Sonhos (que é uma versão de início do ano do Tanabata Matsuri), que funciona de forma bem simples: basta escrever seu pedido em um pedaço de papel (tanzaku) e pendurá-lo. Assim, após o evento, seu pedido será levado aos céus e será realizado pelas estrelas! Cada tanzaku tem uma cor que representa um pedido: Rosa (Amor), Verde (Esperança), Azul (Proteção), Amarelo (Dinheiro) e Branco (Paz); já o Press Start foi o pequeno evento que contou com diversos games para a galera se divertir.

Quem marcou presença (e que presença!) foi o pessoal da UNO Games com seu game on line Pangya. Foram dezenas de PCs disponíveis para que todos pudessem jogar pela primeira vez ou mostrar as habilidades de seu personagem. O bacana é que muitos se convenceram que o golfe pode ser divertido e, com certeza, os usuários dessa nova mania irão aumentar consideravelmente. No local, ainda era possível dar uma de Tiger Woods, e praticar o esporte de verdade.

Fora isso, não faltaram os tradicionais AnimeQuiz, Palestras, Cosplay, Pump It Up! e outros destaques que comentamos separadamente.

▶ Os fãs entrando no universo de seus personagens...

Nem tudo são flores...

Mais uma vez, o evento pecou um pouco na distribuição dos estandes. Em certos momentos, o aperto falou mais alto e era muito chato ter de fazer fila indiana para andar de um local para outro. Outro problema que ainda existe, mas que até melhorou, foram as enormes filas, seja para entrar ou para alimentação. Repito, a situação melhorou bastante, mas ainda pode melhorar!

Para finalizar, muitos estandes estavam vendendo material não oficial de coisas já licenciadas no país. Olho vivo quanto a essa questão!

▶ Os fanzineiros fizeram a festa

Um mundo de promoções!

A loja Comix já se destaca nos eventos pelas centenas de promoções e diversidade de produtos. Agora, imaginem quando a loja resolve fazer uma edição extra da Fest Comix, a maior feira de quadrinhos do Brasil – dentro do Anime Dreams, foi isso que aconteceu, com grande sucesso!

Deixando os fãs alucinados, a loja marcou presença com um mega-estande que permaneceu lotado nos três dias de evento, com milhares de produtos à venda – muito deles lançamentos – a preços pra lá de bacanas. Para onde se olhava era possível ver fãs de animês e mangás com uma sacola amarela na mão. O destaque foi para a venda exclusiva dos mangás da Panini (principalmente edições de Berserk e Angel Sanctuary).

CONRAD EDITORA

Apesar de não trazer nenhum lançamento inédito no evento, a Conrad presenteou os visitantes com as novas edições de Slam Dunk, Megaman NT Warrior e a reedição de Cavaleiros do Zodíaco. O destaque mesmo fica para a reformulação do estande, que traz uma nova área onde todos podem interagir, participando de jogos de perguntas e respostas, exibições de animês ou simplesmente descansar enquanto lê seu mangá preferido.

EDITORA
JBC
Mangás
漫画
Negima!
MAGISTER NEGI MAGI
1
KEN AKAMATSU

Harry Potter de olhos puxados?

O maior lançamento do evento foi Negima!, o mais recente trabalho de Ken Akamatsu – o criador de Love Hina. É a primeira vez que o mangá chega à América Latina, depois de passar por países como Estados Unidos, Itália, França, Alemanha, Espanha, Hong Kong e Cingapura.

Negima! conta a história do pequeno Negi Springfield, um garoto de 10 anos que sonha em ser um Magister Magi (Mestre dos Magos). Depois de concluir o curso de magia na Grã-Bretanha, agora o pequeno precisará passar pelo seu último desafio, lecionar inglês para uma classe de 31 lindas garotas de uma escola japonesa!

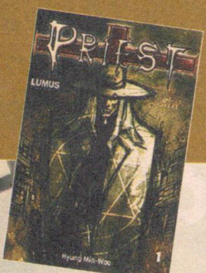
É claro que cada garota terá um destaque todo especial em determinado momento da história. O autor tomou cuidado em dar características únicas para cada uma das garotas (para se ter uma idéia, há todo tipo de garota na classe, desde gordinhas, esguias, esportistas, intelectuais, cientistas, samurais até vampiras e fantasmas) e isso, com certeza, renderá muita confusão.

Negima! Magister Negi Magi vol. 01
Formato: 12 X 18 cm
Número de páginas: 104
Preço: R$ 5,90
Leitura oriental

LANÇAMENTOS MADE IN KOREA!

Surpreendendo os fãs, durante o evento foi lançada uma nova editora – a Lumus Editora – que, ao que tudo indica, será especializada em quadrinhos coreanos (popularmente chamados de manhwas). Os títulos de estréia foram Priest, que mistura ação e terror no Velho Oeste, escrita por Hyung Min-Woo e Planet Blood, com história futurista criada por Kim Tae-Hyung. Ambos os títulos custam R$ 10,00 e têm uma média de 200 páginas. A distribuição será setorizada e mensal.

PLANET BLOOD
LUMUS
1
Ken Tae-Hyung



► **Os responsáveis pela editora...**

Os vencedores:

Confira abaixo a lista de todos os vencedores do Anime Dreams. A listagem dos ganhadores dos concursos referentes a Cosplay está na página 93. As ilustrações estão todas presentes na seção Fan-Gallery, na página 78.

Roteiro

Temático Yaoi - Célia Luzia Chierotto (Dana)
Temático Dreams - Danislene Florence Cuin

Ilustração

Categoria Yaoi - Caio de Paula Souza
Categoria CG - Camila Guedes Torrano
Categoria PB - Letícia Duarte Moreira dos Santos
Categoria Livre - César Augusto Farina Villar

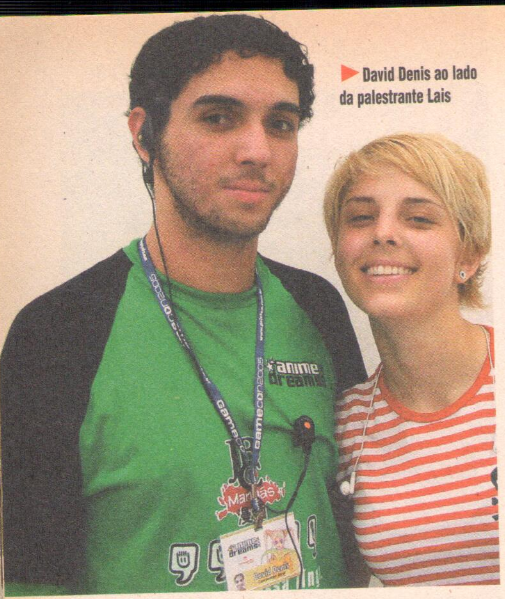
Animekê

1. Diego Nogueira Yamashiro
2. Hideki Ito
3. Caio Corban
4. Thamires Mizobe

Dubladora homenageada...

Assim como acontece em todas as edições do AnimEstúdio, um júri especializado seleciona um nome e lhe confere uma homenagem (intitulada Troféu Anime Dreams). A homenageada nessa terceira edição do prêmio foi Cecília Lemes (Lucy de Guerreiras Mágicas de Rayearth; Ritsuko, de Evangelion e a Mãe da Bulma, em Dragon Ball - versão dublada na Álamo).

A dubladora, muito prestativa, agradeceu ao público pela força e reconhecimento de seu trabalho e contou um pouco sobre o prazer de atuar. Para finalizar, Cecília foi homenageada também por seu trabalho realizado no seriado Chaves, onde dubla a personagem Chiquinha.



David Denis ao lado da palestrante Lais

Nos bastidores!

Tivemos um bate-papo rápido com David Denis Lobão, um dos principais responsáveis pelo evento Anime Dreams. Confira:

Neo Tokyo: Você que criou todo o conceito do Anime Dreams, certo? Como foi o processo de criação do evento e como é ver algo idealizado por você fazendo tanto sucesso?

Denis: Bom, eu trabalhava na Yamato há três meses, quando meu chefe, Takashi Tikasawa, pediu para que eu criasse junto com a Cíntia Naoko (coordenadora geral do Anime Friends) e Davison Carvalho (desenhista) todo o conceito de um evento para janeiro, que deveria ser o "Anime Friends do início do ano, sem artistas internacionais". Criamos então o Anime Dreams, um evento com a temática "sonhos" e com um universo próprio de um mundo paralelo, com uma mitologia própria de Deusas dos Sonhos e que era extremamente ligado a um universo fantasioso, onde podemos prever o futuro e realizar desejos. A alegria de ver que as pessoas gostaram da idéia é extremamente gratificante.

NT: Com quanto tempo de antecedência começam os preparativos do evento?

D: Tive o prazer de após a criação do evento, o Takashi confiar a mim a coordenação geral, e diferente da Friends, em que três pessoas dividem o cargo, na Dreams é só uma. Então, foi uma honra muito grande e, por causa do sucesso da edição 2005, acabei virando um dos coordenadores gerais do Anime Family e do Anime Friends. Sobre o tempo de preparação, depende do ano. Na primeira edição, começamos em dezembro; na segunda, em novembro, pois era um colégio novo e maior. Já nesta, fizemos tudo no próprio mês do evento, pois já conhecíamos o local e sabíamos como e onde tudo deveria ficar.

NT: Quantas pessoas estão envolvidas diretamente no evento e são "comandadas" por você?

D: Comandadas é uma palavra forte, pois neste ano pelo menos quatro funcionários da Yamato, os coordenadores de núcleo e a assessoria de imprensa, que foi terceirizada, tinham autonomia de decisão. Mas, em geral, a Yamato tem dez funcionários. Além disso, temos pelo menos mais 40 coordenadores externos, 100 staffs, apresentadores, juízes, mascotes, seguranças, bombeiros, enfermeiros e o pessoal da limpeza. No total, trabalham diretamente para o evento quase 200 pessoas.

NT: AD foi criado para ser uma versão menor do Anime Friends, mas acabou se tornando o segundo evento em termos de público do Brasil, perdendo apenas para o próprio Friends e superando outros eventos mais "experientes". A tendência é aumentar ano a ano?

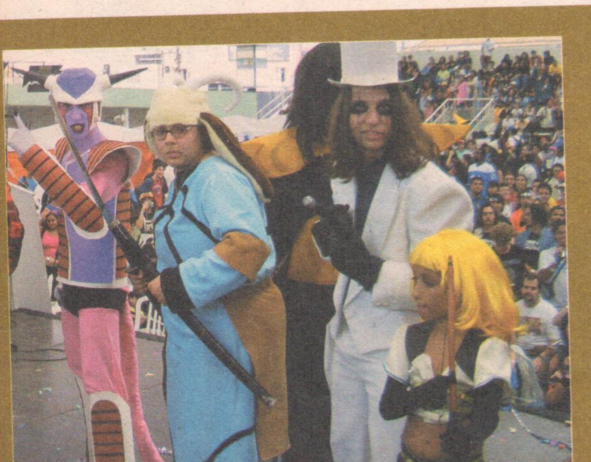
D: O grande salto de público ocorreu entre a primeira e a segunda edição do evento. Tínhamos um local melhor graças à ajuda do César Ikko (coordenador do Animecon). Contávamos com uma forte assessoria de imprensa e marketing, graças à Ludmilla Paniquar e uma equipe disposta a trabalhar muito pra tirar a péssima imagem que tinha ficado do Anime Friends 2004. Foi um sucesso. Saltamos de 8 mil para 19 mil pessoas. Nunca um evento cresceu tanto em tão pouco tempo, nem o Anime Friends. Mas agora tudo estabilizou. Em 2006, foram 23 mil pessoas, ficando dentro das expectativas da organização. Não devemos crescer muito mais que isso, mas já chegamos a um número bem maior do que esperávamos quando o evento nasceu. O maior evento de animê da América Latina deve continuar sendo o Anime Friends. Mas fico feliz que o público continue considerando o Dreams o melhor evento do gênero.

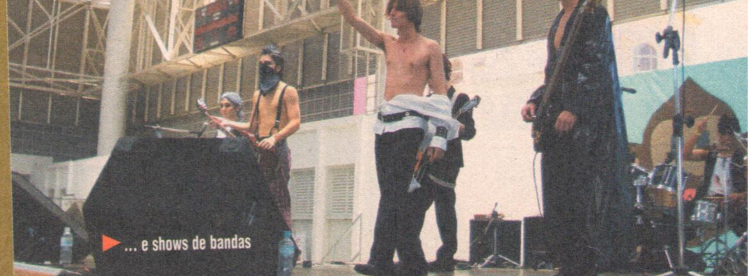
NT: Seria possível numa próxima edição apresentar alguma atração internacional? Os fãs iriam adorar!

D: A Yamato prefere deixar os artistas internacionais pro Anime Friends, mesmo. Tentamos trazer para o Ressaca em 2004 e não teve o retorno esperado. É um alto investimento e o dinheiro da Dreams é investido em outras coisas. E, sinceramente? Acho que o público também prefere assim. O Dreams tem aquela cara de grande evento, cheio de atrações no palco, mas sem a confusão dos artistas, sem aquela loucura toda, que muitos não gostam e que faz parecer o Friends um show de rock. Apesar de o Dreams ser grande, ele ainda tem cara de evento clássico e os fãs antigos gostam disso, sentir-se em um evento de animê propriamente dito.

Pa
de ca

...exposições

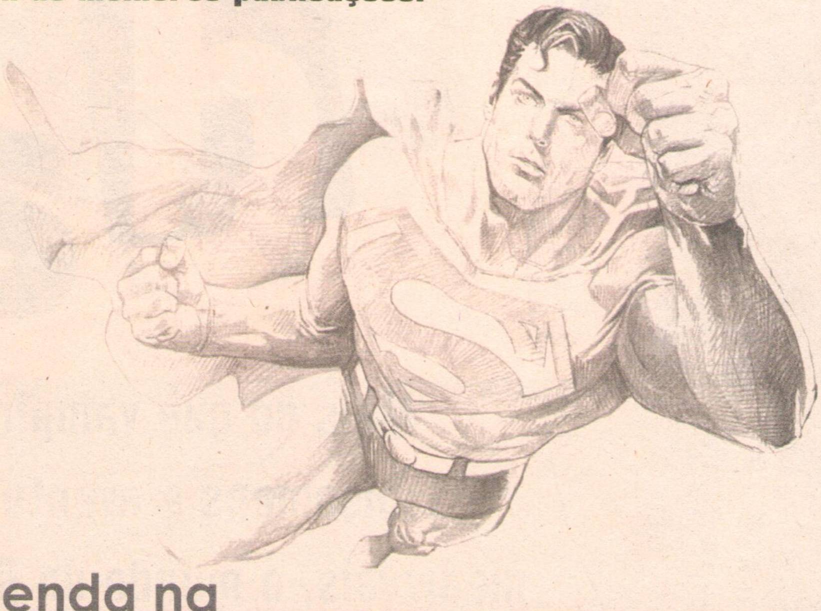


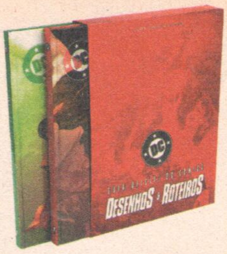


... e shows de bandas

Cultive seu talento.

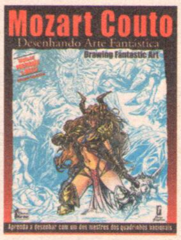
Aprenda e aprimore sua técnica de desenho com as melhores publicações.



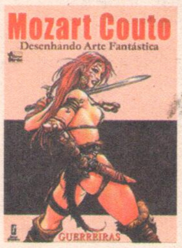

DESENHOS E ROTEIROS

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
R$ 16,90


Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Drawing Fantastic Art

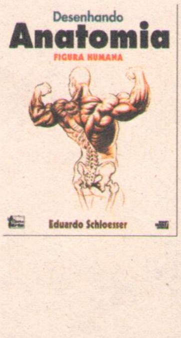
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90


Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
GUERREIRAS

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de
Rodolfo
ZALLA

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90


Desenhando
Anatomia
FIGURA HUMANA
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

A venda na

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998 - Jardins
São Paulo - SP - CEP: 01420-002
Telefone: (11) 3061-3893

Acesse:
www.comix.com.br

COMIX BOOK SHOP

Ofertas válidas até 30/03/2006. Após esta data favor entrar em contato para informações sobre estoque e preços.

Rolando os da

Mais do que vampiros, lobisomens e aventuras medievais, o mundo do RPG traz belas alternativas para os fãs de animês e mangás!

Por Alexandre Lancaster

O bom dos RPGs é que oferecem de tudo, em termos de cenários. De tudo mesmo. Na verdade, é até deprimente que sejamos praticamente forçados a optar por masmorras e dragões de um lado, e, de outro, vampiros, lobisomens e suas infinitas cópias. Lá fora, a riqueza de opções chega até a assustar. Em todos os gêneros. Inclusive animê/mangá, que já renderam alguns jogos por aqui, como o "Defensores de Tóquio" original e o Anime RPG. Mas não é deles que falaremos. Vamos dar uma palinha sobre os RPGs de animê e mangá que fazem a festa lá fora, e que estamos perdendo, debaixo de "Mundos das Trevas" e "Licenças Abertas".

Akira

dos

Mekton Zeta

Um clássico da R.Talsorian, a mesma que nos deu Cyberpunk 2020. Mekton Zeta é derivado dos primitivos Mekton e Mekton II, que apresentavam um sistema bem cru. A partir do suplemento de Mekton II "Operation Rimfire", houve uma guinada: o suplemento continha uma campanha para ser jogada em 26 episódios, como uma série de animê, contendo vários coadjuvantes e oferecendo de tudo – aventura, drama, romance e, claro, os robôs gigantes, que são a razão de ser do jogo – Mekton, como o nome indica, é um RPG de Mechas.

Tudo isso levou ao surgimento de Mekton Zeta – um dos melhores jogos baseados em animês já feito. Baseado no sistema da casa, o "Interlock", devidamente customizado para o cenário, seu maior charme reside no "lifepath", já presente no Cyberpunk 2020, mas, assim como o sistema, devidamente personalizado. O lifepath é um sistema de tabelas que ajudam a criar backgrounds automáticos para os personagens. Rolando dados – ou escolhendo, quando é dada essa opção para o jogador – o que surgem são passados complexos, similares aos personagens mais dramáticos dos animês... ou não. Você pode ter uma grande tragédia, um grande amor perdido, e ser um personagem soturno... mas também pode ser um palerma que agarra todas as mulheres que encontra.

As partes dedicadas à organização e à interpretação de um cenário de animê também são extensivas e dignas de nota, partindo do ponto de vista de um executivo de televisão japonesa que planeja um grande sucesso. O primeiro volume, Mekton Zeta, contém o básico para uma campanha ao estilo Gundam/Macross, enquanto o segundo, Mekton Zeta Plus, permite a extensão para outros gêneros, como fantasia medieval e paranormalidade explosiva (como Mai, a Garota Sensitiva – e, claro, Akira).

No entanto – e isso contou um bocado para sua limitada popularidade –, se o jogo é altamente focado no fator mecha, e com tal perfeição que o sistema de Mekton Zeta foi escolhido para o próprio RPG japonês original de Gundam... por outro lado o detalhismo para a criação de robôs também pode ser extremamente exaustivo para o mestre que queira criar o próprio cenário. Essa perfeição pode agradar os fãs mais hardcores do gênero, mas pode ser também um verdadeiro martírio.

Por outro lado, se a construção de mechas é exaustiva e penosa, a construção de personagens é rápida e, por conta do lifepath, extremamente divertida. Só é uma pena que as últimas edições venham com novas capas, feitas pelos artistas da casa, ao invés das belas ilustrações pintadas de Yuji Kaida – o mesmo das caixas de model kits dos monstros de Ultraman, e que mereceu uma exposição conjunta entre nomes de peso como Yoshitoshi Abe (Lain), Kia Asamiya (Steam Detectives), Yutaka Izubuchi (Lodoss OVA) e Range Murata (Last Exile), entre outros.

BESM – BIG EYES, SMALL MOUTH

O mais popular RPG de animê do mundo. Rápido, rasteiro e com apenas três atributos (daí o nome do sistema, "Tri-Stat"), podendo ser jogado com poucos dados e com resultados imediatos, o BESM, é tão simples que se torna efetivamente genérico. Se há pouco a se falar do jogo em si, exceto de que ele permite que os personagens sejam capazes de feitos incríveis – sim, aquele personagem com golpes especiais e saltos gigantescos que você tanto quis enfiar no seu grupo de supers – há muito o que falar de sua expansão. Com vários suplementos de gênero, tanto para os clássicos (fantasia, ficção científica etc.) quanto para gêneros específicos ("monstros de bolso", terror, mechas), o sistema é altamente flexível e conseguiu licenciamentos de peso. Confiram alguns:

1. Sailor Moon RPG

Eficiente para jogos de magical girl, também oferece templates masculinos para que jogadores com cabelo no peito possam encarar o cenário sem constrangimento. No entanto, o cenário de Sailor Moon é um tanto restrito como cenário para RPG, e o livro serve mais de apoio tanto para fanfiqueiros quanto para pessoas que queiram criar seu próprio cenário no gênero. Além do mais, tem várias regras úteis para combate e poderes de grupo que expandem as regras originais do BESM e que vem bem a calhar em campanhas com um tempero sobrenatural. Tem um suplemento, "Big Book of Youma" – ou melhor, "Grande livro das Malignas".

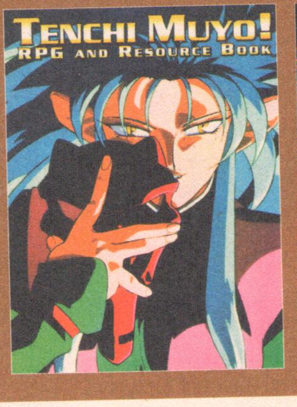
2. Tenchi Muyo RPG e El-Hazard RPG

Precisa realmente dizer mais? Basta dizer que são produtos muito bem-feitos destinados aos fãs dessas séries.

3. Ultimate Fan Guides:

RPGs baseados em cenários estabelecidos tendem a ser verdadeiras enciclopédias sobre os mesmos. Metade de um "Ultimate Fan Guide" funciona como uma enciclopédia da série; a outra metade organiza essas informações em termos de jogo. Geralmente, se dividem em dois volumes. Hoje em dia, as séries disponíveis são Slayers (sendo que cada série diferente deve ganhar seu par de Ultimate Fan Guides), Hellsing, Trigun e Utena. Já foi anunciado que o próximo material oficial da linha será Neon Genesis Evangelion.

O Besm genérico ganhou sua versão D20, mas, sinceramente, ela é ignorável. Nem todo cenário funciona bem com o sistema. Aqui, o tom "animê genérico" parece ter sido enfiado a fórceps. No entanto, cada par de livros está ganhando sua edição D20, lançada sempre algum tempo após o lançamento do segundo Fan Guide de uma série.



KNIGHT SAVERS

FUZION/ANIMECHANIX

O Fuzion é um sistema genérico baseado na combinação dos melhores aspectos tanto do Interlock (de Mekton Zeta) quanto do clássico Champions. Sendo uma propriedade conjunta da Hero Games e da R. Talsorian, podendo tanto ser jogado com dados de seis faces quanto com dados de dez faces. Não há um livro básico para ele, mas há excelentes licenciamentos em seu nome, sob o selo Animechanix.

1. Bubblegum Crisis

Excelente para quem aprecia campanhas cyberpunk, é garantia de ação do começo ao fim. É extremamente rico, cheio de armas e equipamentos, e conta com suplementos dedicados não só à série clássica, mas também a seus subprodutos, como Bubblegum Crash e A.D. Police – só falta um suplemento dedicado ao seu polêmico remake exibido na finada Locomotion.

2. Armored Trooper Votoms

Esse é um animê relativamente desconhecido do fandom brasileiro, mas parece ter tido respaldo dos espectadores americanos em tempos idos. Em miúdos, é um animê seriíssimo de mechas. O cenário é realista, seco e sem glamour. Os mechas não são gigantes nem fazem piruetas em combate. É recomendável para jogadores veteranos, que possam extrair o melhor do cenário. Para quem gostava dos OVAs de ficção científica que eram exibidos na seção U.S.Mangá da saudosa Rede Manchete.

3. Dragon Ball Z

Isso mesmo! O RPG oficial! Tudo para você ser um saiyajin marombado com nome de vegetal, pronto para arrancar o couro dos outros. É bom lembrar que parte da mecân ca do Fuzion é emprestada do tradicionalíssimo Champions – até hoje o mais importante RPG de super-heróis já feito e inédito no país. E se um jogo pode gerar o Super-Homem e o Parasita, pode gerar o Goku e Cell também.

Fora dos licenciamentos, há também o Teenagers from Outer Space. Apesar do se "Powered by Fuzion", as regras se apresentam de forma muito diferente aqui. Ele foi feito para animês de comédia, ao estilo de Urusei Yatsura e Love Hina. Se o seu lanc apanhar de meninas sem roupa, este é o seu jogo.

É bom lembrar que a melhor versão onli de RPG para Record of Lodoss War foi feita para o sistema Fuzion – cortesia do autor Mark Chase, que o disponibilizou neste endereço: www.meta-earth.com/lodos.

HEARTQUEST

Esse tenta roer um osso duro: um RPG de shoujo mangá. Ele é baseado no sistema genérico Fudge, pouco conhecido por aqui, mas razoavelmente difundido na internet. Independente de se gostar ou não de shoujo, é complicado pensar em encarar uma sessão de jogo de romance colegial, onde você faz o papel da pessoa A que dispensa a pessoa B porque está apaixonada pela pessoa C que gosta da pessoa D... Enfim, você entendeu.

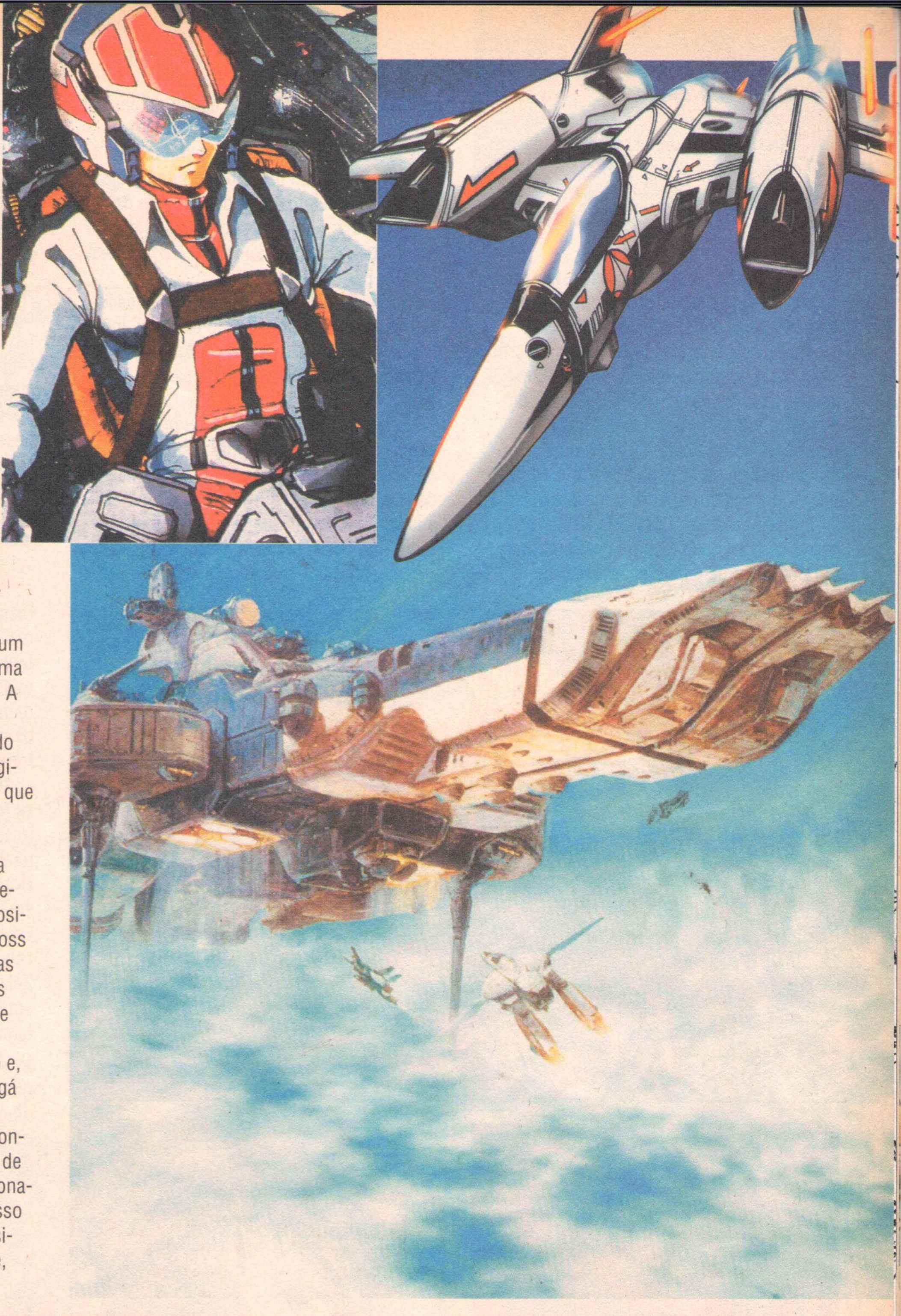
A sorte é que o jogo não se limita a isso. Ele é dividido em três tipos básicos de cenários: o já citado Romance Colegial, um cenário de Magical Girl (gênero que gerou o único suplemento até agora do jogo) e o mais interessante – porém mal desenvolvido – dos três, Steel Heidi, que tenta fazer um "Rosa de Versalhes" genérico em um reino fictício da Baviera no século 19.

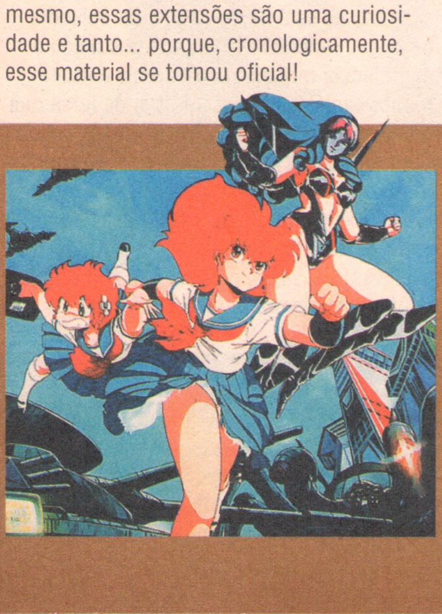
Shoujo, nos termos do jogo em questão, é baseado em relações interpessoais. É aí que surge o maior ponto de interesse do material: ele é um poço de vantagens, perícias e desvantagens sociais interessantes que podem ser aplicadas em outros jogos, com bom-senso de um mestre que saiba separar o joio do trigo. E há joio, acreditem. Desvantagens como "Lolicon" (onde seu personagem atrai, inconvenientemente, apenas meninas mais novas do que lhe seria desejável – o que não é tão ruim para professores garotões, cercados por adolescentes de 16 anos, mas é desastroso para estudantes de segundo grau que só despertam interesse de menininhas de 12) chegam a transformar o jogo em material de comédia involuntária.

Por outro lado, um personagen que use o skill "fofoca" pode se muito mais destrutivo do que u personagem que volte uma esp da contra você. E, num ambien palaciano, fofoca pode acabar tornando uma espada contra você! Em suma, mais funcion como suplemento do que como jogo.

ROBOTECH E MACROSS II

O nome já dispensa comentários. Robotech, da Palladium Books. Ele foi publicado com sucesso, e é um verdadeiro tesouro em termos de robôs, armas e veículos tanto de Macross quanto das duas séries que foram aglomeradas ao conjunto: Southern Cross e Mospeada – além da série extra que quebrou a cara, Robotech II. Parece ótimo, não?
Infelizmente, não é. O sistema usado é o mesmo dos demais jogos da Palladium – o sistema que fez sucesso no principal produto da casa, o jogo overpower pós-apocalíptico Rifts. E Rifts talvez seja um dos jogos mais brucutus de todos os tempos – um jogo para apreciadores de "roledados", não de "roleplay". Acumular números na ficha pode funcionar para cenários de porrada absoluta como Rifts, mas em Robotech/Macross, que exige uma certa atenção em termos de interpretação, foi um desastre qualitativo. Para que se tenha uma idéia, os personagens evoluem por nível. A partir de um certo nível já razoavelmente alto, um piloto deixa de ser piloto, fazendo seu personagem perder seu conceito original. Pode ser frustrante para um jogador que queira apenas ser um piloto de veritech.
No entanto, em uma época sem grande competição no gênero, ele se destacou, a ponto de ser lançado também o RPG independente Macross II. Esse vale pela curiosidade: como os fãs da série sabem, Macross II foi alijado da cronologia Macross graças ao seu fracasso retumbante. Nos Estados Unidos, sedentos por mais material nesse universo, Macross II teve uma vida mais longeva, teve o mangá original publicado e, de quebra, a Viz arriscou lançar um mangá autóctone, com autores americanos (Macross II – The Micron Conspiracy), continuando os eventos do OVA. O universo de Macross II é uma tela em branco, abandonada por seus criadores japoneses e, por isso mesmo, essas extensões são uma curiosidade e tanto... porque, cronologicamente, esse material se tornou oficial!





PROJETO A-KO

Injustamente obscuro RPG de comédia estudantil da mesma Dream Pod 9 que viria a desenvolver o famoso RPG Heavy Gear (já vamos falar dele). Quem conhece o OVA lembra da historinha: B-Ko é uma lésbica obcecada que quer tirar C-Ko de A-Ko, que são muito amiguinhas – sim, é óbvio e ululante. E, para isso, vale tudo, até destruição em massa. Comédia insana que serviu de desculpa para um RPG que, a bem da verdade, nem precisava de A-Ko, B-Ko e companhia; é um material não-assumidamente genérico que bate de longe, a nível qualitativo, concorrentes mais longevos como Teenagers from Outer Space, e gerou um sistema tão eficiente que sobreviveu ao naufrágio do livro que o originou. Fora de catálogo, mas vale a caça. Ah, sim – a lista de tipos escolares é impagável. E a enorme explicação que o texto do RPG faz para tentar não dizer que B-Ko é lésbica também é uma fonte enorme de diversão – mesmo que dessa vez seja involuntária...

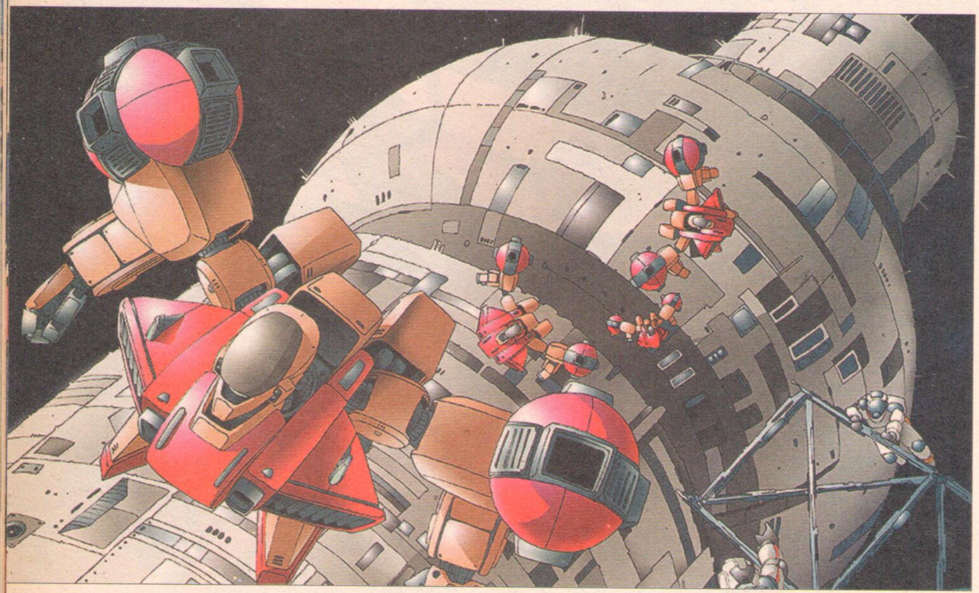
"INSPIRADOS"

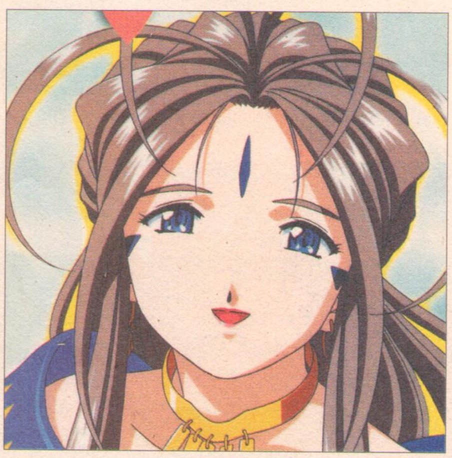
Estes não são baseados em nenhum animê em especial, mas são cenários criados com inspiração em sua estética. E muitos deles valeriam, sim, um animê de verdade. A lista poderia ser grande, por isso só vão alguns:

Exalted (White Wolf)

Sim, quem odeia o mundo das trevas pode encontrar algo melhor neste jogo. Para se ter uma idéia: em sua bibliografia, é recomendado o longa animado Ninja Scroll – e é dada uma sugestão e tanto: reunir seus jogadores desavisados e assistir em conjunto o filme – um dos conjuntos de manobras de combate e golpes especiais mais mentirosos de toda a história dos animês. Uma vez terminado, o mestre puxaria o livro básico e diria: "Com este RPG, você é capaz de fazer tudo isso que está no filme." Para começo de conversa, parece que o mundo era absolutamente ligado ao passado extremo do que viria a ser o mundo das trevas do futuro. Mas ele cresceu tanto e foi tão bem-sucedido que, com o tempo, ele se tornou completamente independente da linha original – que foi substituída por uma nova versão. Exalted continua, e segue seu próprio caminho.

Essencialmente: é um mundo de fantasia primitivo, sem clichês como elfos ou anões, lembrando mais os povos da Antiguidade... versão Shonen Jump. A linha Exalted é dividida em vários padrões de guerreiros superpoderosos – cada um com seu próprio livro básico: Solares, Lunares, Abissais, Sangue-de-Dragão, Siderais. O universo que nele se desenha é complexo, mas o que importa não é isso. Basta dizer que aí você encontra de tudo – de Final Fantasy a Bastard, de Storm Riders (Cavaleiros da Tempestade) a Berserk, dependendo do que você queira. Golpes mirabolantes, técnicas incríveis de combate e saltos gigantescos em batalhas que podem devastar a geografia do ambiente. E tudo funciona de forma absurdamente coesa.





Heavy Gear e Jovian Chronicles (Dream Pod 9)

Mechas. O primeiro é mais conhecido: gerou famosos jogos de computador e ainda deu origem a um (terrível) desenho animado por computação gráfica que nem de longe faz jus ao cenário que lhe deu origem. Se o desenho trata daquilo que é uma nota de rodapé na ambientação, as lutas de robôs gladiadores, o cenário é um mundo vasto, rico, detalhadíssimo que aparenta ter se inspirado em Armored Trooper Votoms, mas vai muito mais longe e é muito mais acessível do que o seu pai bastardo.

Menos popular, mas tão rico quanto (e talvez mais interessante) é Jovian Chronicles, que tenta emular materiais como Gundam, mas mistura a eles conceitos de hard sci-fi – devidamente dosados – e traça um interessante painel de futuro onde todos os planetas foram terraformados e colonizados, gerando conflitos políticos que muitas vezes envolvem os jogadores. As opções de jogo são vastas e, assim como Heavy Gear, Jovian Chronicles tem muitos suplementos à disposição. Robôs, naves, armas, veículos... enfim, tudo se encontra em profusão. Não custa lembrar, Jovian nasceu originalmente como um cenário para a versão ancestral de Mekton Zeta, Mekton II. E o sistema Silhouette, que suporta os dois jogos, é a evolução do sistema originalmente criado para Projeto A-Ko.

In Anime (Steve Jackson Games)

na verdade, é um suplemento curtinho do jogo "In Nomine" que serve para customizar o cenário oficial em um tom mais animético. O "In Nomine" em questão é um jogo cujo contexto envolve o eterno conflito entre anjos e demônios em nosso mundo. No entanto, ele está longe de ser um episódio de Angel Sanctuary. O mundo dos anjos e demônios é mostrado com ironia e muito humor sarcástico, com um tom de farsa que muita gente é capaz de deixar passar batido. Com tudo isso, o grau de anfetamina que o In Anime tem em relação ao original torna tudo... exagerado. E essa é a graça. É algo entre X, Dogma, Constantine e... Oh My Goddess! Ou seja... é bizarro, mas o original também já não era um jogo "normal"...

Finalizando...

Uma pena que todos esses materiais só estejam disponíveis lá fora. Quem sabe um dia isso mude. Mas se seu mestre tem acesso a jogos importados... bem, vale uma forcinha. E se você não joga RPG... espero que o que mostramos acima tenha dado um bom motivo para experimentar. O mundo dos RPGs é maior do que vampiros e cavaleiros de armadura. Graças a Deus!

Detone todos os seus games favoritos!

Gamers PRÓ
140 JOGOS
VENÇA AGORA: TRAPAÇAS PARA 22 LANÇAMENTOS

RCD-GPD47 • R$ 9,90

Gamers PRÓ DICAS
Battlefield 2
100 GAMES COMPLETOS

RCD-GPD42 • R$ 9,90

Gamers PRÓ
DESTROY ALL HUMANS!

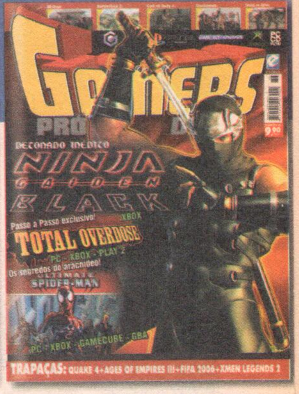
RCD-GPD43 • R$ 9,90

Gamers PRÓ
DARKWATCH
100 GAMES COMPLETOS
Resident Evil

RCD-GPD44 • R$ 9,90

HULK
EDIÇÃO ESPECIAL
SAMURAI WESTERN

RCD-GPD45 • R$ 9,90


Gamers PRÓ
NINJA GAIDEN BLACK
TOTAL OVERDOSE

RCD-GPD46 • R$ 9,90

Assinale as referências e quantidades que deseja receber.

RCD-GPD42- Quantidade ( ) RCD-GPD43- Quantidade ( ) RCD-GPD44- Quantidade ( )
RCD-GPD45- Quantidade ( ) RCD-GPD46- Quantidade ( ) RCD-GPD47- Quantidade ( )

Você pode adquirir estes produtos no nosso site: www.escala.com.br, ou pelo telefone (11) 3855-1000. Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Escala - Caixa Postal 16.381 · CEP 02599-970 São Paulo/SP. Prazo de entrega: 5 dias nas capitais e de 8 a 15 dias nas demais localidades. Taxa de entrega: R$ 3,00. Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

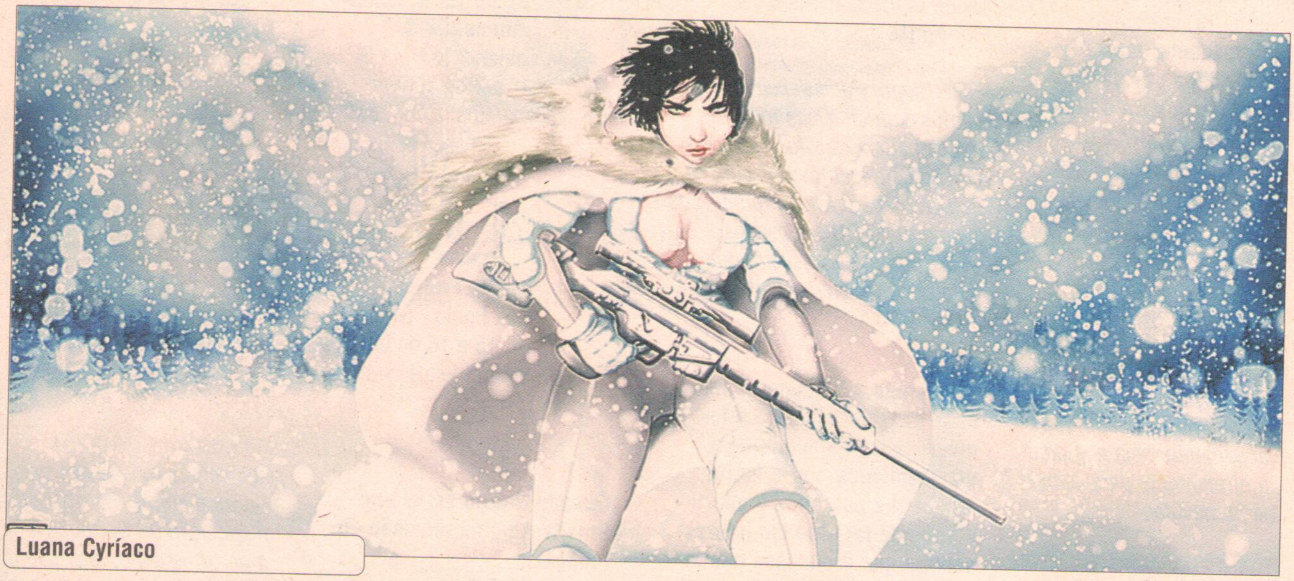
Desconto Especial
30%
Para pedidos acima de 10 exemplares

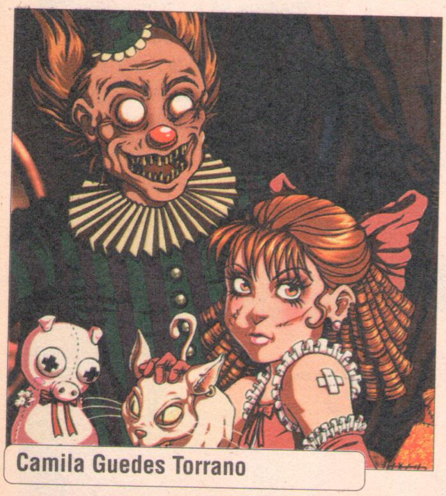
Aceitamos todos os cartões de crédito VISA · American Express · Diners Club International · MasterCard

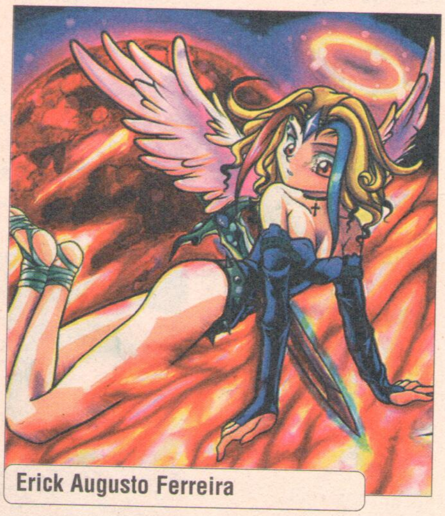
ww.escala.com.br
(11) 3855-1000

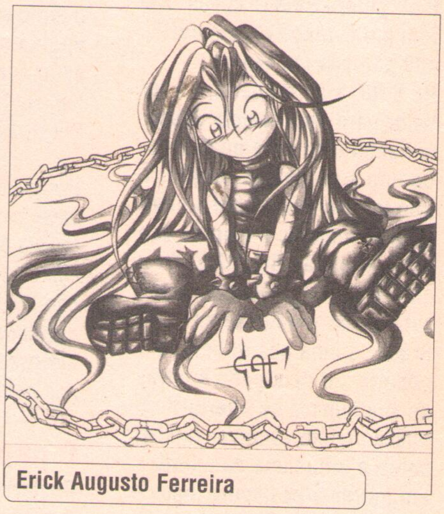
EDITORA escala

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br (com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi).


Luana Cyríaco


Camila Guedes Torrano


Erick Augusto Ferreira


Erick Augusto Ferreira

FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Preço: _
Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ATENÇÃO:
Os fanzines desta edição foram escolhidos pela organização do Fanzine Expo (evento paralelo que ocorreu no Anime Dreams). Na próxima edição, voltamos à programação normal. Não deixe de enviar o seu trabalho! Para mais detalhes e informações, entre em contato através dos respectivos e-mails.

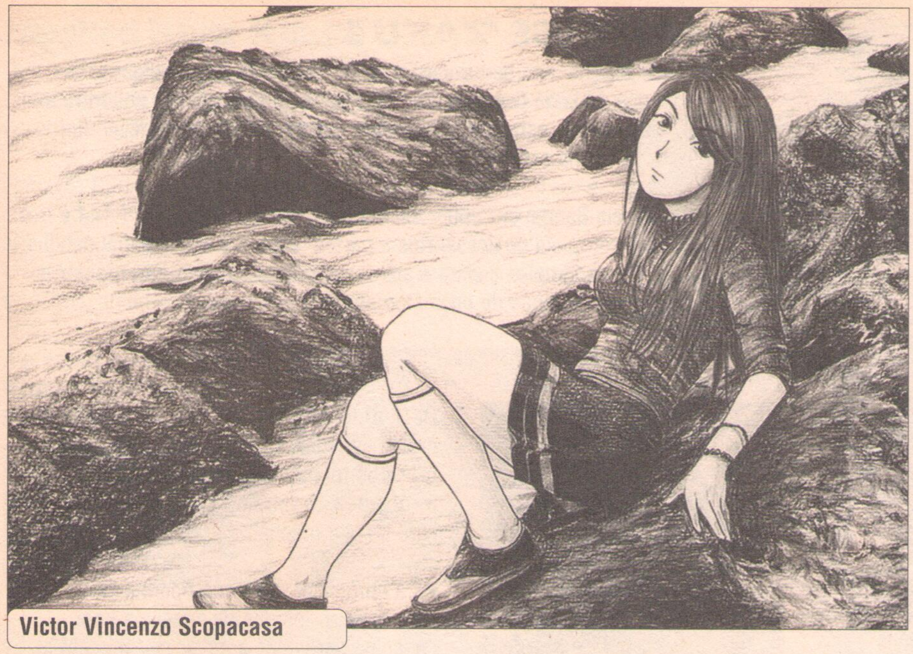
Fanzines desta edição:

FANZINE EXPO
A NO GAKI
8 P - R$ 1,00
anime dreams
AVENTURA

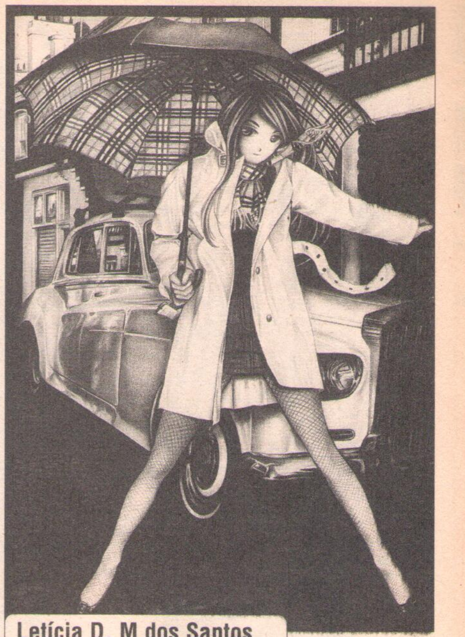
A no Gaki

R. Américo Lopes, 3 – Itaquera – São Paulo (SP) –
CEP: 08290-480
Renat0_066@hotmail.com

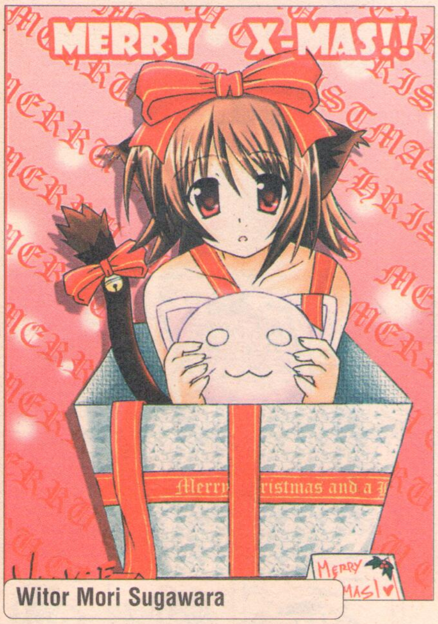
Fanzine com traços arrojados e limpos, impresso em material de primeira qualidade e montado de forma criativa.



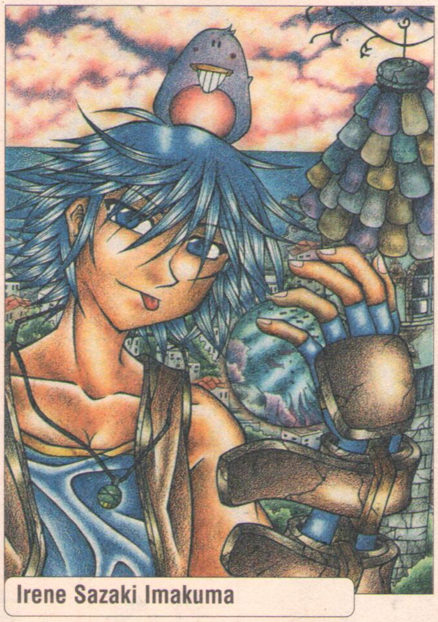
Victor Vincenzo Scopacasa



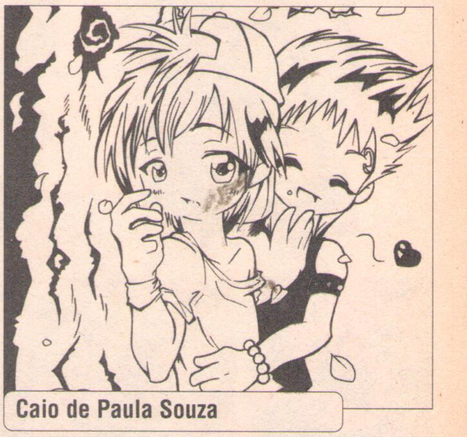
Letícia D. M dos Santos


MERRY X-MAS!!
Merry Christmas and a
MERRY X-MAS!

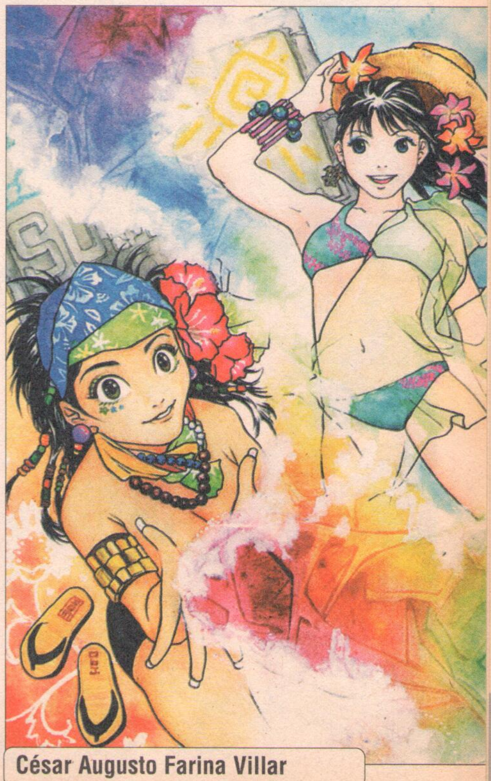
Witor Mori Sugawara



Irene Sazaki Imakuma



Caio de Paula Souza



César Augusto Farina Villar

FANZINE EXPO
BACKUP STUDIO
36 P - R$ 3,50
COMÉDIA

Backup Estúdio

R. Tomas Carvalhal, 873 – AP. 92-A –
Paraíso – São Paulo (SP) – CEP: 04006-003
Backup_studio@yahoo.com.br

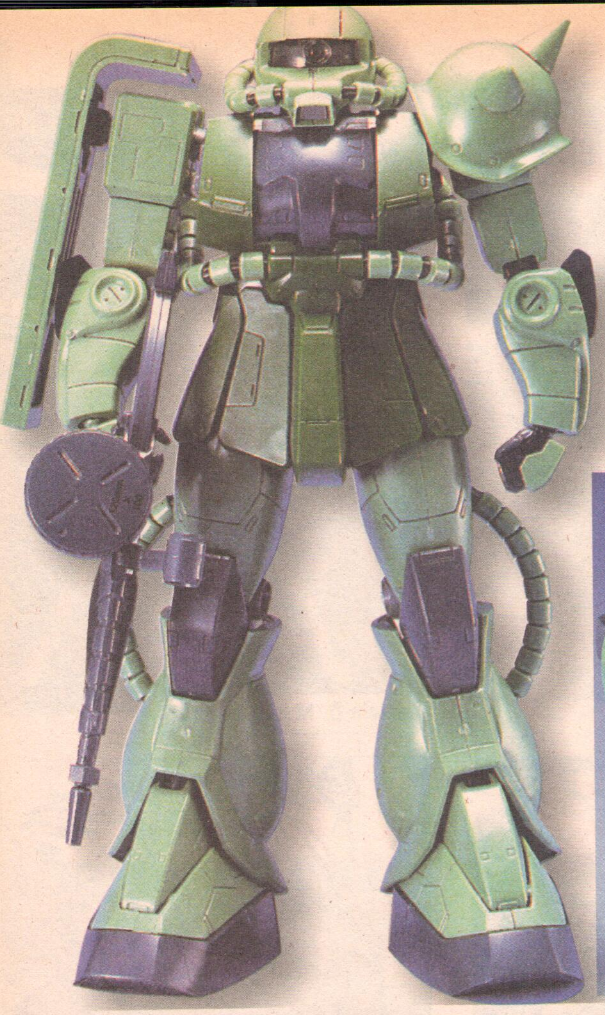
Paródias de séries como FullMetal Alchemist e Final Fantasy. Todas as histórias estão desenhadas com um ótimo traço.

FANZINE EXPO
BLACK METAL
56 P
AVENTURA

Black Metal

R. Rocha Medrano, 102 – Jd. S. Bento
Novo – São Paulo (SP) – CEP: 05881-270
moniqueleitenovaes@yahoo.com.br

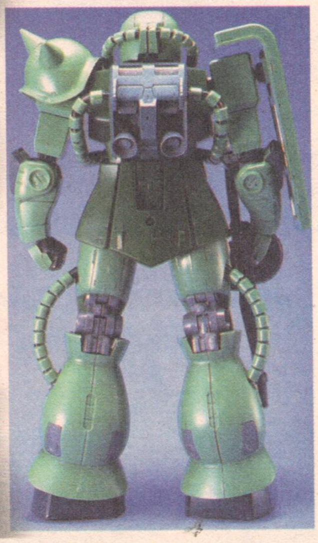
Uma história original dos Cavaleiros do Zodíaco com uma ótima arte! Não perca essa aventura dos Defensores de Atena!



MG MS-06S "ZAKU II"

Segundo alguns leitores brincaram, é até uma maldade divulgar esses brinquedos da linha Gundam, já que dificilmente podem ser encontrados aqui. Mas, calma, estamos preparando um tutorial de como fazer sua compra de forma segura.

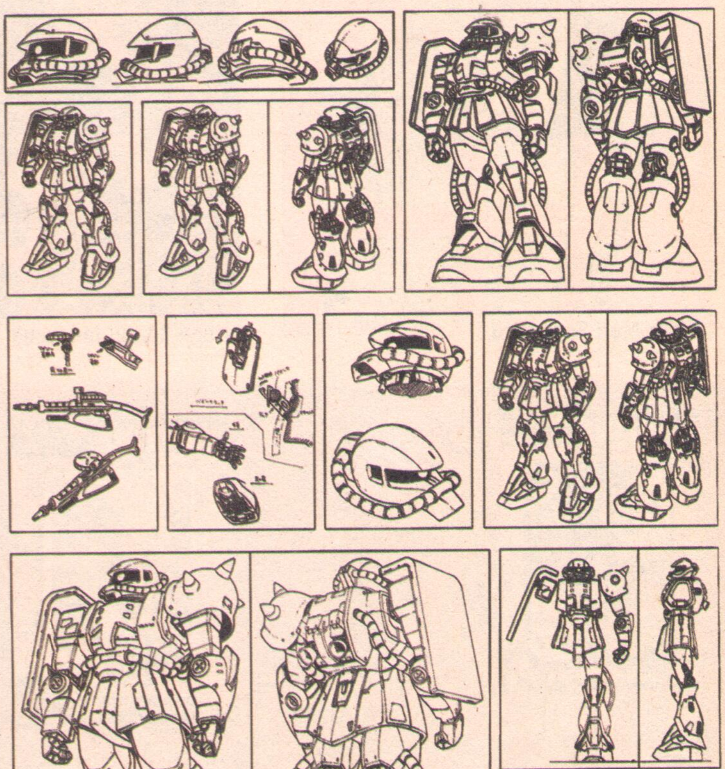
Lançado pela Bandai em 2001, esse modelo possui escala de 1:144 e traz uma linha completa de acessórios e partes removíveis. O manual detalha tudo de forma simples e clara e até os amadores conseguirão montar o kit, que conta dezenas de peças "opcionais".



De acordo com sua escolha, você pode montar as mais variadas formas, criando modelos totalmente customizados, desde a forma até sua aparência, dando uma nova cara ao seu mecha.

Para completar, o kit acompanha ainda algumas cartelas lotadas de adesivos bem bacanas, para você enfeitar seu modelo ou sair colando onde der na telha.

Como é sempre bom avisar, esse modelo não é recomendado para crianças muito pequenas, por conter peças minúsculas e muito frágeis.



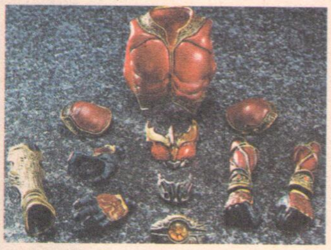
neo@animepro.com.br

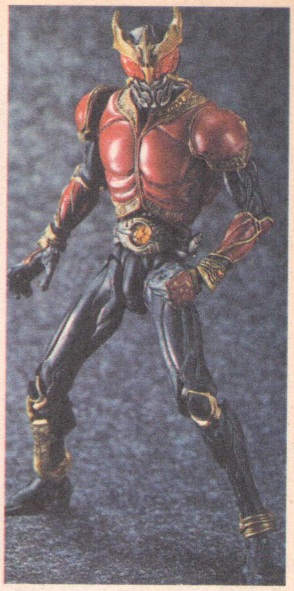
Masked Rider Kuuga

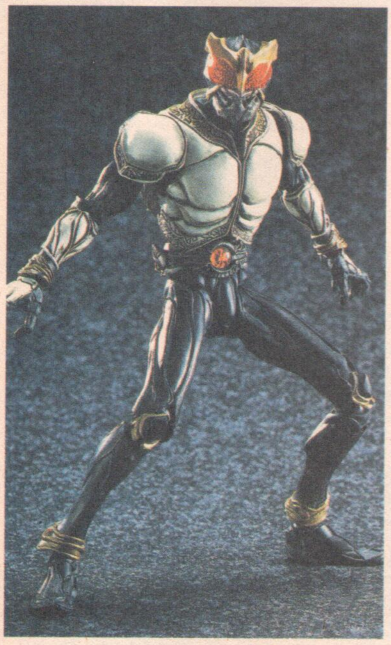
Outro lançamento da Bandai, este é o terceiro volume da coleção SIC (Super Imaginative Chogokin), que é lotada de detalhes, acessórios e, claro, uma qualidade de deixar qualquer fã de queixo caído.

Feito em PVC e totalmente articulado, o boneco mede 18 cm e custa em torno de 3.800 ienes. Pode ser encomendado em alguma loja que aceite encomendas internacionais.
O bacana dessa versão é que o pacote traz itens que, quando trocados, criam outras versões do personagem:

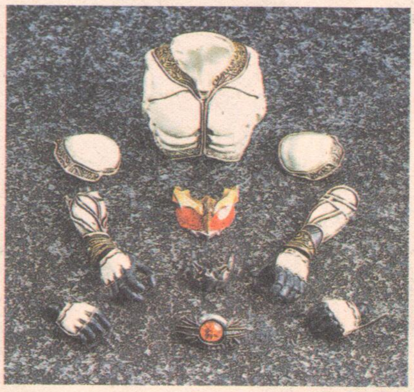
A primeira (padrão) é a
Masked Rider Kuuga Mighty Form

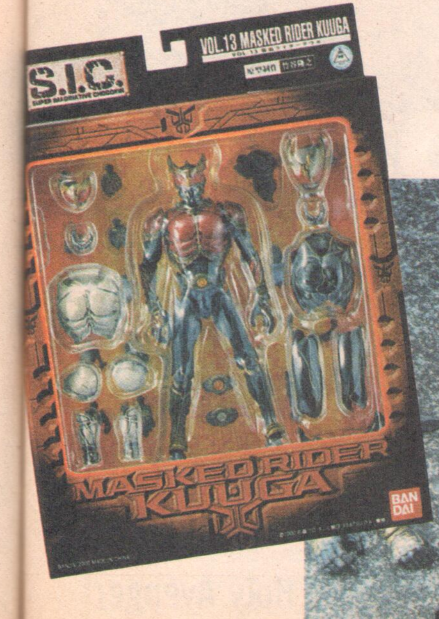




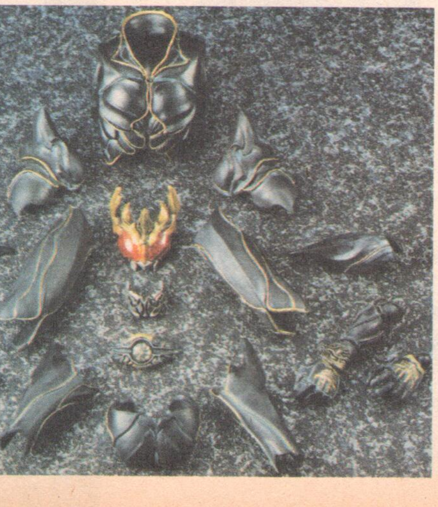


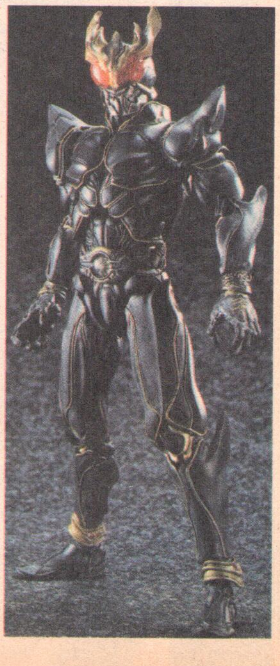
A segunda é a
Masked Rider Kuuga Growing Form




VOL.13 MASKED RIDER KUUGA
S.I.C.
SUPER IMAGINATIVE CHOGOKIN
MASKED RIDER KUUGA
BANDAI

E a terceira é a
Masked Rider Kuuga Ultimate Form





O pai de Holy Avenger

Em entrevista exclusiva, **Marcelo Cassaro** nos conta um pouco sobre sua carreira, suas áreas de atuação e novidades sobre Holy Avenger!

Por Junior Fonseca

NT: Como você entrou nessa área editorial? Tudo começou com quadrinhos, não é?
Foi. Trabalhei na Abril Jovem desenhando e escrevendo quadrinhos, que variavam desde Os Trapalhões (Didicop, por que tanta gente ainda lembra de Didicop...?) até Jaspion e Changemen. Depois, fui convidado para editar revistas na Editora Escala — na época eu já praticava RPG, e fazia pequenas colunas sobre o assunto nas revistas de games. Na Escala, eu também fazia ilustrações e quadrinhos dos Street Fighters e Capitão Ninja.

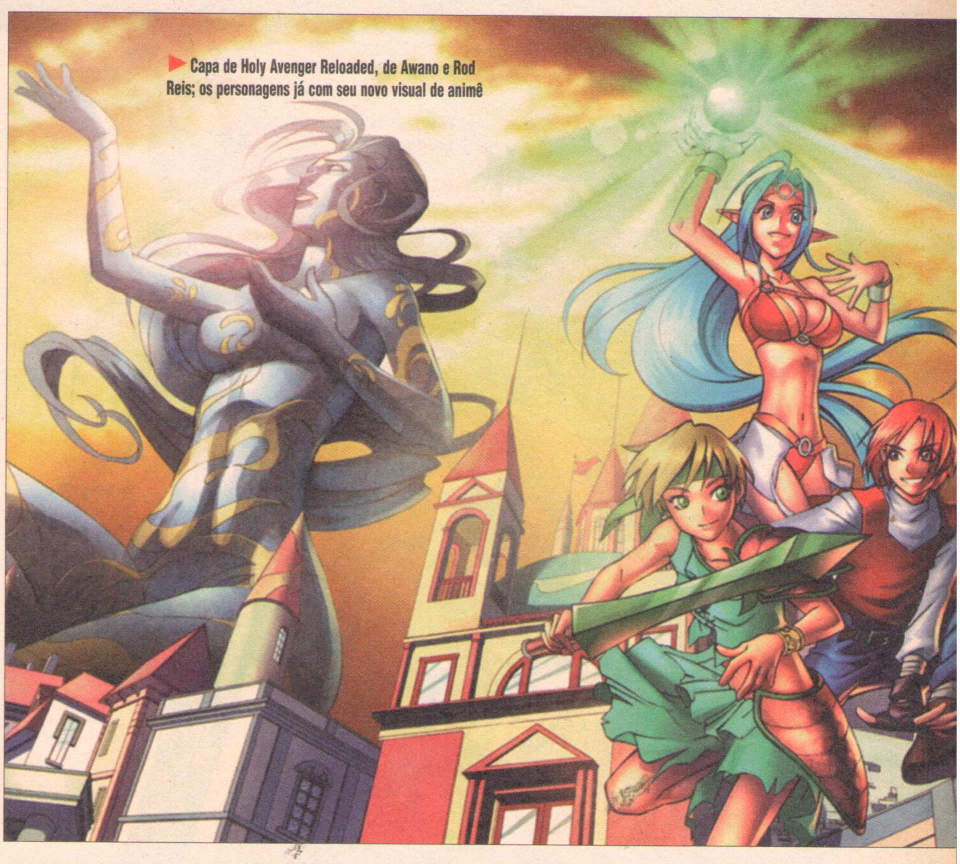
NT: E na linha de RPGs, como foi o começo?
Um dia, apresentei para a então Editora Trama o projeto de uma revista exclusiva sobre RPG. Assim nascia a Dragão Brasil. Houve muitas dificuldades. A revista era quase um fanzine, toda em preto-e-branco. Não tínhamos ilustradores suficientes. Eu mesmo fazia a maior parte dos desenhos.

Com o tempo, conseguimos reunir um time incrível. Desenhistas como Denise Akemi, André Vazzios, Joe Prado, Rod Reis, Greg Tochinni, Edu Francisco e outros, que hoje trabalham para o mercado norte-americano. Marcelo Del Debbio, autor de Trevas, também publicou pela primeira vez na Dragão. Vieram ainda Rogério Saladino, ex-editor da Dragon Magazine — versão brasileira da maior revista de RPG do mundo — e J. M. Trevisan, o famigerado "Doutor Careca".

NT: Hoje, quando falamos em RPG, logo lembramos de seus trabalhos. Seja em revistas informativas ou livros básicos/teóricos. Como você encara esse reconhecimento?
Acho que isso acontece porque muita gente começou a jogar com algum material meu. Em sua forma original, jogos de RPG são bem complicados — porque foram inventados nos Estados Unidos, onde há tradições de wargames e outros jogos de mesa complexos. Muitos brasileiros também gostam de passatempos assim intrincados, mas a maioria tem preferências diferentes: não queremos estudar manuais de instruções com 300 páginas, queremos jogar logo!

Inventei um jogo chamado 3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição, com regras muito simples e um manual bem enxuto. Era baseado em animê e mangá, que têm muitos fãs no Brasil, enquanto RPGistas norte-americanos preferem ilustrações mais clássicas, realistas. 3D&T é hoje o RPG com mais livros básicos vendidos no Brasil (mais de 60 mil).

NT: Não é de hoje que o RPG enfrenta certo preconceito de algumas pessoas mal informadas. Para complicar, há alguns casos de crimes ligados ao jogo. Qual sua opinião sobre o assunto?


Capa de Holy Avenger Reloaded, de Awano e Rod Reis; os personagens já com seu novo visual de animê

Essas alegações são fruto de ignorância, de pessoas que não sabem nada sobre o jogo, nunca tentaram jogar com seus filhos. Nunca foi provado que nenhum crime tenha sido causado por RPG. Nunca nenhum crime ocorreu durante um jogo. Houve apenas casos em que o criminoso ou a vítima jogava, ou jogou algum dia, ou conhecia alguém que jogava. Se um assaltante veste a camisa do Palmeiras, então o futebol levou essa pessoa ao crime?! É absurdo, mas pessoas que acusam o RPG raciocinam desse jeito.

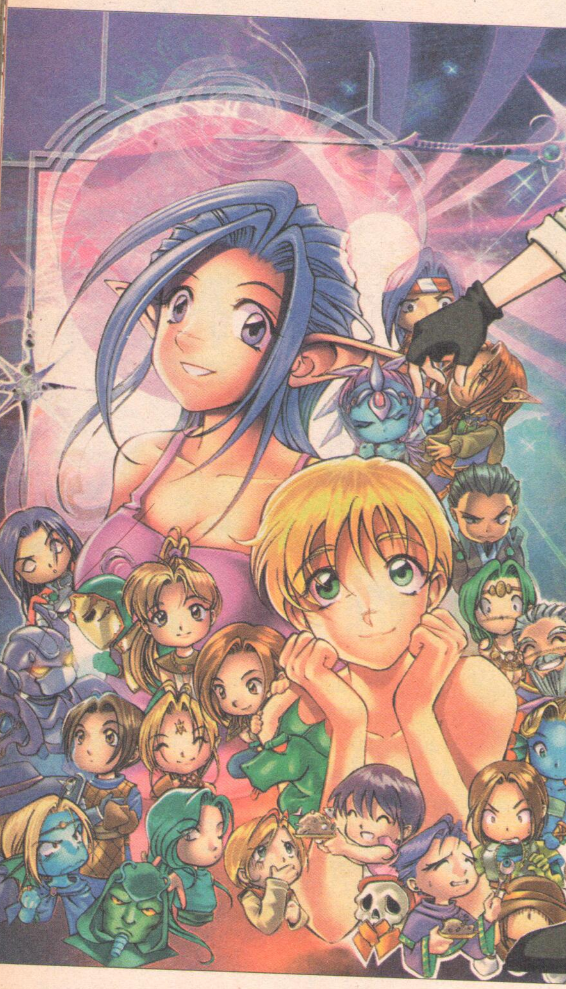
NT: Depois de tanto tempo no comando da Dragão Brasil, você e sua equipe partiram para um outro projeto na mesma linha, a revista DragonSlayer. Qual foi o retorno da revista? E o que você está achando da atual DB?
Houve uma mudança de diretoria na editora, uma mudança para muito pior. A nova direção não honrava compromissos com os colaboradores, não cumpria prazos de lançamento. Os leitores estavam frustrados com títulos anunciados que nunca chegavam, como Primeira Aventura, Panteão D20 e O Inimigo do Mundo. Além disso, os artistas que trabalharam nesses títulos não estavam sendo pagos. Para resolver o problema, levamos os títulos a outras editoras, mesmo contra a vontade da nova direção. Justamente naquele momento de crise, o atual editor — na época apenas um colaborador — fez uma "proposta profissional" à nova direção e assim assumiu o título.

Não sou a pessoa certa para avaliar a nova Dragão, porque não a leio. Mas os próprios leitores já fizeram seu julgamento. Quase todos os antigos assinantes cancelaram suas assinaturas. As vendas despencaram para menos da metade. Cada nova revista causa à editora um prejuízo de 10 mil reais ou mais.

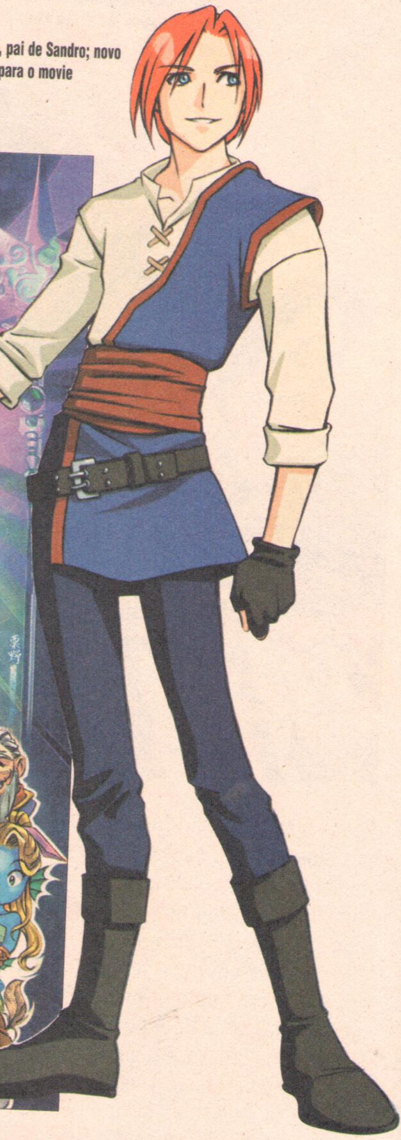
"Então por que a revista continua?", você pode perguntar. Porque a nova direção recorre a nosso material antigo, que ainda vende bem, para compensar os estragos. Fazem relançamentos, encadernações, ou anexam à revista nova: a melhor venda da nova Dragão foi atingida apenas porque trazia A Libertação de Valkaria como brinde.

Para justificar seu mau desempenho, o atual editor alega que "assumiu o cargo em um momento de crise". Somos brasileiros, estamos acostumados a ver políticos ineficientes dizendo a mesma coisa. Mas basta lembrar que a Dragão seguiu firme durante uma década, e não foram poucas as crises. Mesmo assim tivemos conquistas como 3D&T, Tormenta e Holy Avenger. Não precisamos mais provar nossa competência, 111 edições provam por nós.

Sobre a DragonSlayer, ela sofreu uma pausa porque estamos negociando o título com uma grande editora. Esperamos já ter uma resposta definitiva sobre isso quando esta entrevista chegar às bancas.



A Arte de Holy Avenger, capa de Awano e André Vazzios



Leon Galtran, pai de Sandro; novo visual de Awano para o movie

NT: Atualmente, o que você está lançando na linha de RPG?
A linha Tormenta agora está com a Editora Jambô. Acabam de chegar os títulos Academia Arcana e Vectora: Cidade nas Nuvens.

Agora, estamos trabalhando em O Panteão, que deve ser lançado na próxima Bienal. Este livro finalmente revela a identidade do deus conhecido como "o Terceiro", e também a verdadeira natureza do crime cometido durante a Revolta dos Três. Os fãs vão ter uma grande surpresa.

NT: Apesar das tentativas de editoras menores, o mercado de RPG continua concentrado nas mãos de poucos. Você acha que isso dificulta a expansão do mercado?
Sim. Existe um monopólio. Todos os grandes títulos estão nas mãos de uma única empresa, que também controla a distribuição de RPGs no Brasil, o que é um grande obstáculo para qualquer nova editora ou loja. A Dragão e seus jogos só conseguiram destaque porque eram vendidos em bancas, não em livrarias. Não dependiam dessa distribuição.

NT: Vamos falar agora sobre Holy Avenger. Como surgiu a idéia de criá-la?
Muito antes de trabalhar com RPG eu fazia quadrinhos. O sucesso da Dragão trouxe chances para levar novos produtos às bancas. Começamos com minisséries, como UFOTeam, Godless e a premiada Lua dos Dragões.

Quando Tormenta estava ainda em seu início, resolvemos começar uma série longa para apoiar o cenário e vice-versa. Claro, a história de uma grande busca realizada por aventureiros em um mundo de fantasia não é novidade nenhuma. Mas Holy teve algumas idéias novas. Quadrinhos baseados em RPG já existiam nos Estados Unidos, mas não em estilo mangá. A febre dos mangás também não havia começado ainda no Brasil. Enfim, nunca havia sido tentado antes, por isso funcionou.

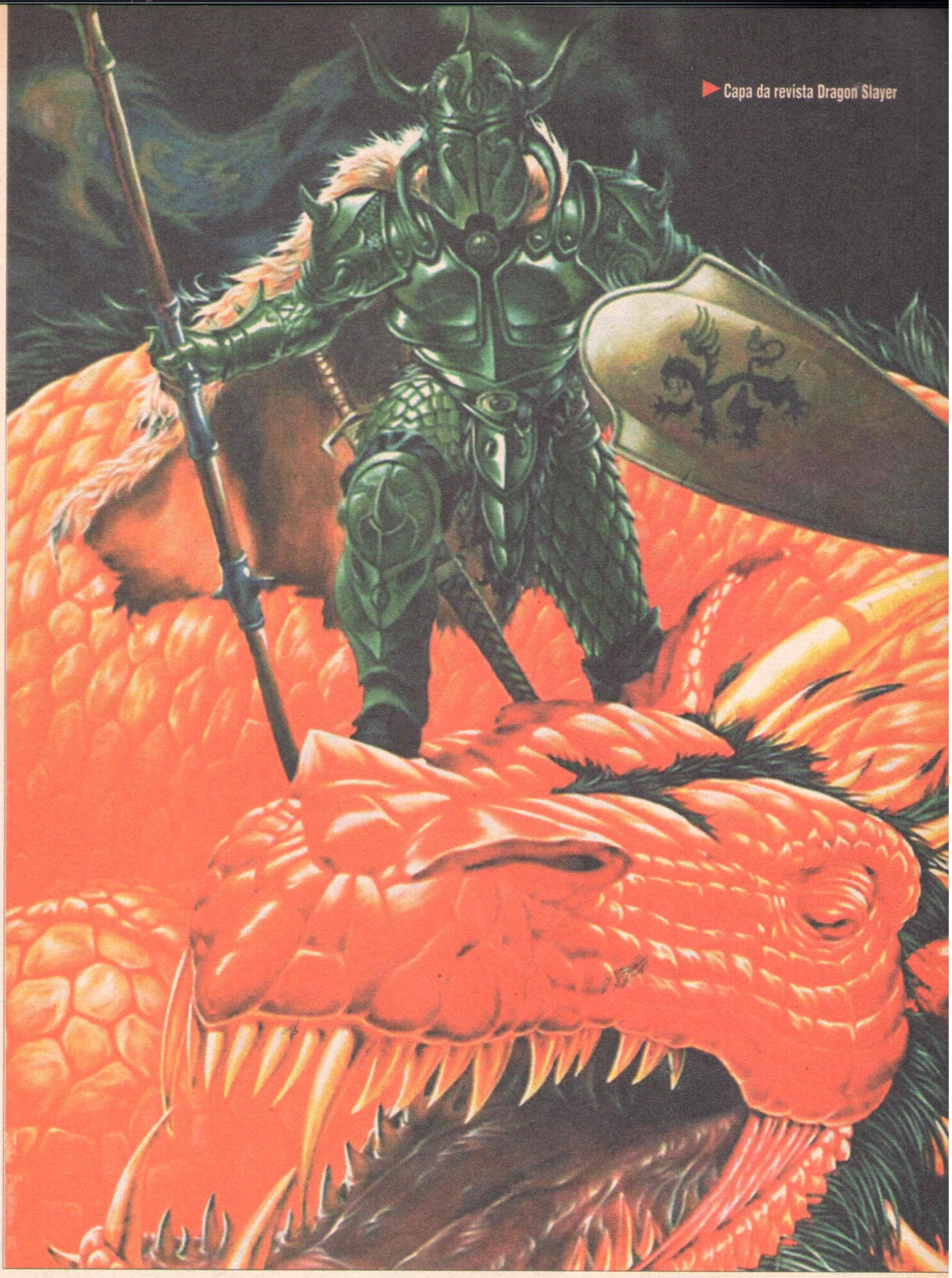
NT: Foi difícil escolher a equipe de colaboradores? Você poderia nos falar um pouco sobre cada um deles?
A escolha da equipe não foi difícil. Havia um editor-roteirista-diagramador-redator-letrista-ninja disponível por baixo preço. Vocês talvez tenham ouvido falar dele.

Erica Awano já havia provado, na minissérie Street Fighter Zero 3, que podia fazer vinte páginas todos os meses sem atraso. Vocês podem achar estranho, mas, em uma série longa, regularidade é mais importante que qualidade — pode ser difícil de acreditar, mas o traço da Erica em Holy está longe do melhor que ela conseguia fazer. Holy foi apenas o melhor que ela conseguia fazer dentro do prazo.

Os coloristas Rod Reis (que atualmente está colorindo a cueca do Superman na DC), Ricardo Riamonde e André Vazzios contribuíram com capas incríveis. Vazzios também desenhou partes de algumas capas: a Erica fazia os protagonistas, Vazzios completava com paladinos, arsenais, monstros e paisagens estonteantes.

Jae Woo foi decisivo ao introduzir retículas na Holy; antes os desenhos eram lisos. Petra Leão, supercampeã de cosplay, foi uma fã que acabou virando personagem na história e também escreveu roteiros. Sua amiga Fran Briggs também escreveu uma breve continuação da Holy sobre Sandro e Lisandra casados e com filhos. Denise Akemi, Lydia Megumi e Edu Francisco desenharam edições especiais.

Muitas pessoas contribuíram com a Holy. O dublador Guilherme "Freakazoid" Briggs dirigiu e atuou no CD de drama Ouvindo Holy Avenger. Jornalistas especializados, como Sidney Gusman, sempre divulgaram a revista. Eu nem consigo contar quantos desenhistas fizeram ilustrações avulsas ou HQs curtas, como Vazzios, Joe Prado, Greg Tochinni e outros. E, claro, Saladino e Trevisan inventaram muitos personagens de Tormenta em primeiro lugar.


Capa da revista Dragon Slayer

NT: Lançado o produto, como foram os resultados em bancas? Logo de cara foram satisfatórios?
Não, isso levou alguns meses. Qualquer editora com um mínimo de experiência sabe que um novo título precisa de tempo para se estabilizar — mesmo um trabalho excelente não vende bem logo no número um. Os leitores estão cansados de ver revistas canceladas, então preferem esperar. Caso o título se mostre firme, começam a procurar pelos números atrasados. Por isso um bom investimento inicial é necessário.

NT: Há alguma chance de Holy Avenger ser publicado em outros países, assim como o que ocorreu com Victory?
Sim, mas isso não deve acontecer por enquanto. Holy Avenger agora é uma grande franquia. As negociações são mais difíceis e demoradas.

NT: Falando em Victory, como foram as negociações para sua publicação no exterior? Como foram as vendas?
Não cuidei diretamente dessa negociação, um agente fez isso. As vendas foram, até onde sei, as melhores conseguidas por um quadrinho brasileiro. Todas as quatro edições da primeira minissérie constavam no Top 300 da distribuidora Diamond, a lista dos comics mais vendidos nos EUA.

NT: Por que Holy Avenger foi cancelado na Mythos? Você não acha que o público se sente meio enganado com essa série de lançamentos descontinuados? Primeiro a série VR, e agora a Reloaded.
Com certeza, o público se sente enganado, e está com razão. Holy VR foi interrompida porque a nova direção não honrava os pagamentos dos autores.

A situação da Reloaded foi bem diferente. Com a produção da série animada, Holy está agora sendo negociada com grandes investidores. Isso inclui a franquia completa, incluindo qualquer produto relacionado. A Mythos não poderia, então, ficar com a Holy para sempre. Deveria assinar um contrato que limitava o número de relançamentos e encadernações. A editora optou por não assinar esse contrato e encerrar a série.

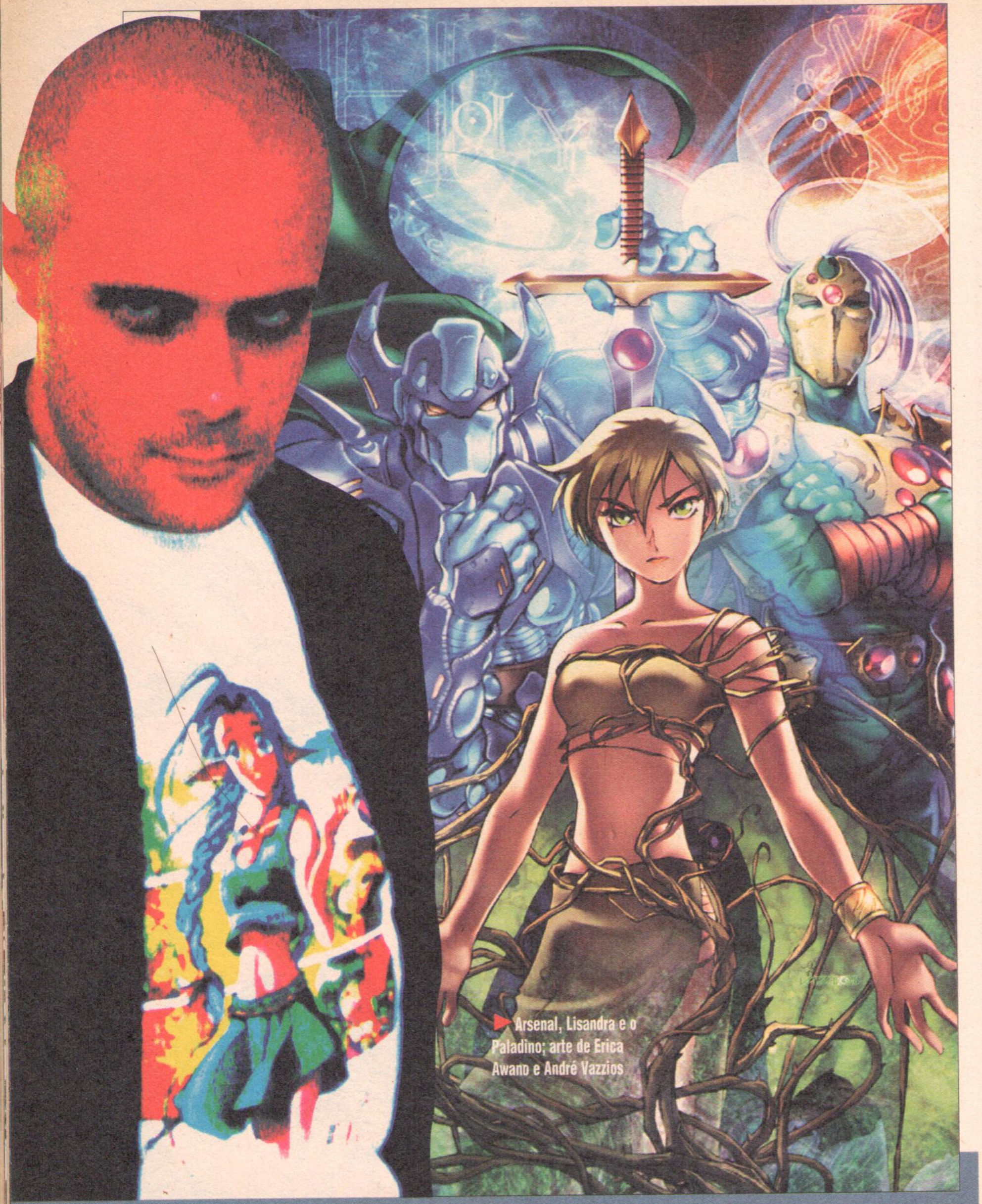
NT: Haverá novas edições de Holy Avenger - especiais, relançamentos ou qualquer outro material relacionado?
Não, enquanto não houver certeza de que, dessa vez, a história seguirá até seu final. A Conrad demonstrou interesse em uma "Holy Avenger Edição Definitiva", o que não é uma idéia ruim. Mas ainda é cedo demais para isso.

NT: Com esse cancelamento, o que acontece com sua outra série que estava prevista para chegar pela mesma editora, Dungeon Crawlers?
Esta é a segunda mini de um título que começou com Daniel HDR. A nova história tem traço de Roberta Pares. Ela não foi cancelada, mas também não tem data certa de lançamento. Ouvi falar que será lançada em um único volume.

Como surgiu a idéia de um animê de Holy Avenger?
Eu mesmo não ousaria tal coisa, mas fui procurado pelo cineasta Sérgio Martinelli com essa idéia maluca. Ele havia lido os quadrinhos e achava possível transformar em animação, como acontece no Japão com mangás que viram animê.

NT: Como está o projeto atualmente?
Já temos a autorização da Ancine, que era a parte mais complicada. Agora estamos preparando amostras para exibir a possíveis investidores. O projeto não inclui apenas uma série de TV, mas também um movie para cinema. Esta história é inédita, mas envolve a origem do Paladino, a chegada de Arsenal, e também os pais de Lisandra e Sandro.

Enquanto não temos patrocínio oficial, estamos trabalhando na pré-produção. Eu faço story-boards (um tipo de história em quadrinhos feita antes do filme). A Erica tem



Arsenal, Lisandra e o Paladino; arte de Erica Awano e André Vazzios

feito novos character designs, mudando o visual dos personagens. Edu Francisco fez cenários e robôs gigantes para o movie. (Ops, eu disse robôs gigantes?)

Refazer Holy Avenger em formato animê tem sido muito legal. Muita coisa será diferente. A história básica é a mesma — druida psicótica juntando rubis para paladino monossilábico, sendo ajudada por ladrão trapalhão, maga elfa gostosona e trog anão. Mas alguns trechos vistos na HQ vão sumir, outros novos vão surgir. E quase todos os personagens vão mudar, de um jeito ou de outro.

***NT:* Os dubladores serão os mesmos daquele CD-Drama lançado anteriormente? O público adorou o elenco de vozes.**
Usar o mesmo elenco de Ouvindo Holy Avenger foi minha única exigência quando fui procurado pelo produtor. Com certeza, eles estarão na série. Mas o longa-metragem tem personagens diferentes, quase nenhum deles apareceu no CD. Este elenco será novo, mas a direção ainda será de Guilherme Briggs.

A propósito, apesar da grande procura, o CD original não existe mais à venda (outra decisão infeliz da editora). Suas faixas em mp3 podem ser encontradas em programas de compartilhamentos de dados, como o eMule. Vejam bem, não são arquivos piratas; uma vez que são autorizados pelos autores, esses arquivos são corsários!*

***NT:* Viver de quadrinhos é um sonho de muitos jovens no Brasil. Que conselho você poderia dar para esse pessoal?**
Quadrinho como profissão no Brasil era mais fácil quando eu comecei, há quinze ou vinte anos. Havia grandes editoras que contratavam com carteira assinada. Hoje, as tiragens são menores, os lucros são menores, a venda de uma revista não retorna o bastante para pagar salário a um desenhista.

Eu mesmo não tenho uma renda regular proveniente de quadrinhos há muitos anos. Faço-os apenas por paixão; outros trabalhos é que pagam minhas contas. Carreira remunerada, mesmo, é mais fácil conseguir desenhando para o exterior — quase todos os profissionais que conheço hoje vivem assim. Para conseguir isso você pode recorrer a um agente, como a ArteComix, ou usar a internet: é surpreendente, por exemplo, o número de editores que procuram novos talentos no site deviantART.

***NT:* De que se trata Ayla Project?**
Uma minissérie que estou fazendo com Eduardo Francisco. Está quase pronta, mas ainda não tem uma editora escolhida. É sobre uma menina andróide bonitinha e alguns personagens que estou tirando do fundo do baú, para uma releitura. O traço do Edu nesse trabalho ficou muito impressionante, totalmente diferente de Victory.

***NT:* É verdade que Mercenário$ se saiu muito bem em bancas? Então, por que o título não teve continuidade?**
Para quem não sabe, Mercenário$ (ou Merc$, como eu gosto de chamar) é sobre um grupo de personagens *beeem* sacanas, inventados por Petra e Fran. Alguns deles fizeram pontas nas edições especiais de Holy, mas suas autoras já pensavam neles como um grupo próprio.

Sua primeira minissérie própria teria roteiro de ambas, e traço de Denise Akemi. As vendas da primeira edição foram ótimas. Infelizmente, isso aconteceu durante a mudança de diretoria, e suas autoras nunca foram remuneradas. Logo, não concordaram em seguir com o título, preferindo esperar por uma oportunidade em outra editora.

Merc$ tem um slogan muito bom: "O Mal nunca vencerá enquanto o Bem puder pagar." Olhando agora, fico me perguntando por que diabos nunca pensei em fazer um slogan para a Holy.

***NT:* Sinceramente, o que falta no mercado de quadrinho brasileiro? Você acha que existe um preconceito com quadrinhos nacionais? Ou falta mesmo é profissionalismo dos artistas que tentam seu espaço no mercado?**
Não acho que seja preconceito. Ninguém prefere um quadrinho importado ruim a um

bom quadrinho nacional. As editoras preferem quadrinhos estrangeiros simplesmente porque são mais baratos. Seus autores já foram pagos no país de origem, e também não há riscos de atrasos (exceto, claro, quando o trabalho ainda não foi concluído lá fora)..

É uma conta simples e cruel: digamos que sua revista custe R$ 3,00. As atuais tiragens de quadrinhos ficam por volta de 15 mil exemplares. Conforme as características da revista (digamos, 32 páginas em preto-e-branco, em papel jornal), o custo dessa tiragem será de mais ou menos R$ 15.000,00 apenas em papel e impressão. Logo, o título precisa vender pelo menos 30% da tiragem apenas para pagar esses custos.

Mas, hoje em dia, poucos títulos vendem mais de 30% de sua tiragem (passar de 40% é uma raridade). Ou seja, a revista apenas pagou sua produção, sem gerar quase nenhum lucro. E olhe que estamos falando de uma revista com bom desempenho.

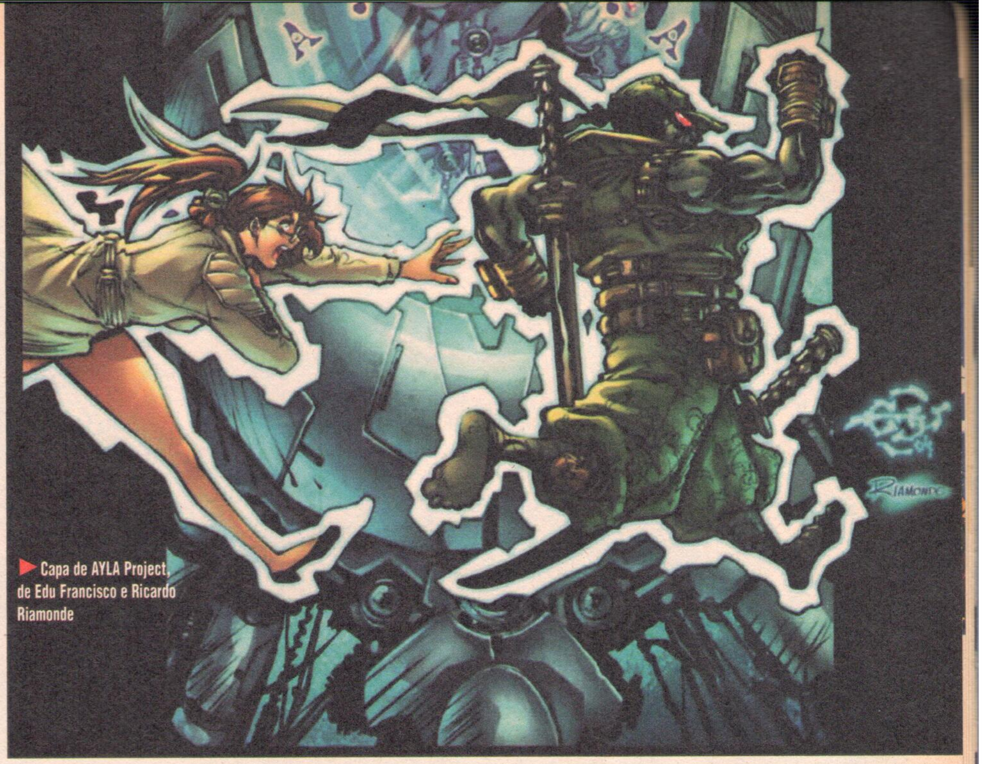
A longo prazo, ainda vale a pena investir em uma revista que consiga pagar seus custos, porque a editora pode conseguir algum lucro com relançamentos e encadernações. Mas, até lá, como o desenhista vai viver? Uma HQ com 20 ou 22 páginas, como a Holy, exige no mínimo um mês para ser desenhada (um profissional faz em média uma página por dia útil). Durante esse período o desenhista dificilmente poderá ter outra profissão.

Grandes revistas como a Veja não dependem apenas de suas vendas, porque têm publicidade — empresas pagam caro para anunciar em suas páginas. Mas essa solução não vale para quadrinhos. Experimente convencer uma grande empresa a anunciar seu produto em um gibi, e saberá porquê. Enfim, o que falta ao mercado são condições para que um artista consiga trabalhar sossegado, enquanto recebe um salário digno.

NT: Quais são seus novos projetos?
Trabalhar na animação da Holy deixa pouco tempo para livros e revistas, mas a gente sempre dá um jeito.

Meu jogo favorito é Dungeons & Dragons e seu D20 System. Reconheço que ele ainda é intricado demais para os padrões brasileiros, então, venho trabalhando para fazê-lo mais acessível, como Primeira Aventura.

Também acho que 3D&T chegou até seu limite. Não posso desenvolvê-lo mais sem torná-lo complicado ou mais caro, e isso foge à proposta original do jogo. Por isso, preparei um 4D&T, um híbrido entre o jogo antigo e o D20 System. Não sei ainda que editora vai publicá-lo.



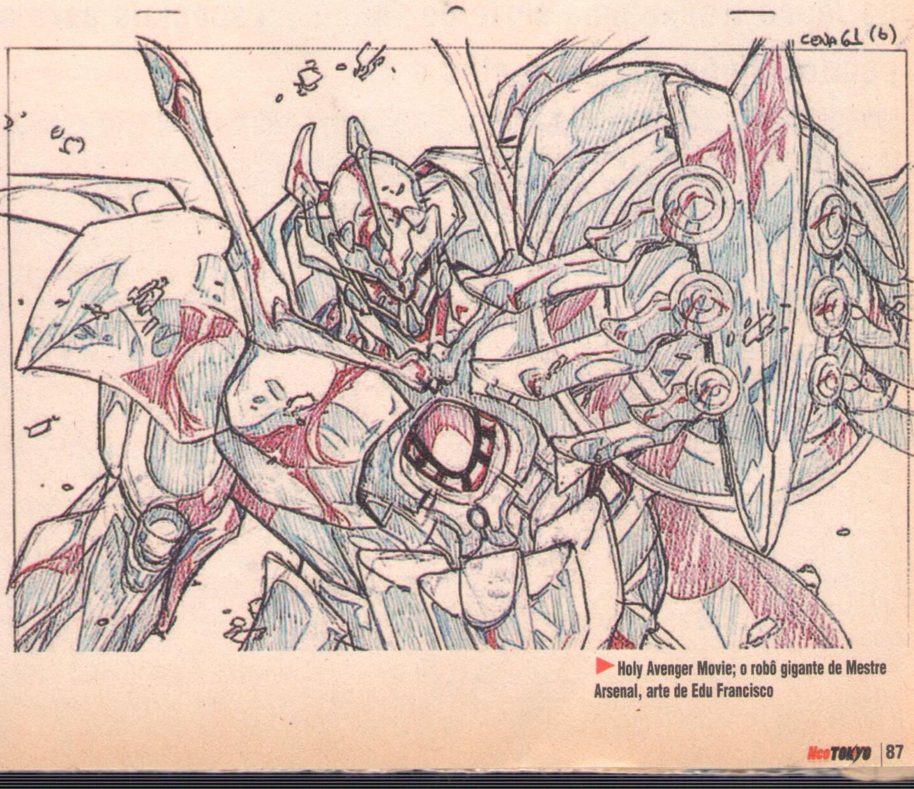
Capa de AYLA Project, de Edu Francisco e Ricardo Riamonde

Ah, também estou trabalhando em roteiros para dois outros filmes de animação. O primeiro deles, com estréia marcada para janeiro de 2007, é sobre a volta de um antigo herói de ação brasileiro da década de 80. Vocês conseguem adivinhar quem seria?

NT: Pergunta básica, qual sua série de animê preferida? E mangá?
Estou acompanhando pouca coisa. Gostei muito de FullMetal Alchemist e eXdriver. Gosto dos mangás do Clamp. Mas quero melhorar em língua japonesa para poder ler no original.

NT: Finalizando, que recado você deixaria para os leitores?
Eu gostaria de agradecer a todos, todos mesmo, que fugiram da atual fase da Dragão. Ou seja, tenho muita gente a agradecer...

** Corsários eram piratas que agiam autorizados pela Coroa.*



Holy Avenger Movie; o robô gigante de Mestre Arsenal, arte de Edu Francisco

Velocidade Máxima!

Por Giuliano Peccilli

Na metade do ano passado, o famoso animê Initial D ganhou uma versão com atores reais, não de origem japonesa, mas sim chinesa. A turnê Initial D Star Tour (promovida para divulgar o filme) quando desembarcou no Japão trouxe uma série de "bônus" especiais para o público nipônico, entre eles o AAA.

Primeiro: ganhou uma dublagem com todos os dubladores do animê fazendo seus respectivos personagens; segundo: uma trilha sonora exclusiva aos moldes da trilha original do animê.

A banda recém-formada por oito adolescentes (Takahiro Nishijima, Naoya Urata, Mitsuhiro Hidaka, Shinjiro Atae, Shuta Sueyoshi, Misako Uno, Yukari Goto e Chiaki Ito) recebeu o nome de AAA (Attack All Around) e foi a responsável por essa versão exclusiva. Na verdade, o trabalho de estréia da banda foi a própria música-tema, que foi transformada no single "Blood on Fire" – um fenômeno de vendas e crítica. Tendo como gênero musical o eurobeat e o R&B, a banda é composta de 4 garotos e 4 garotas, tendo como líder Takahiro Nishijima, que normalmente é quem guia a maioria das músicas da banda. Criada pela Avex Trax, a banda já lançou cinco singles e um CD, sendo o último trabalho lançado agora em fevereiro: o single "Hallelujah".

Depois do sucesso de "Blood on Fire", o segundo single deles foi "Friday Party", que teve um clipe bem curioso e comentado, filmado no topo de altos prédios no Japão, onde eles dançavam, e helicópteros filmaram suas perfomances. Não é necessário dizer que esse single foi mais um sucesso na recente carreira da banda.

Já o terceiro single, "Kirei na Sora", diferente das músicas anteriores, era devagar, uma típica baladinha romântica. Seu clipe mostrava a banda num momento de descanso, com eles dançando na chuva, lembrando alguns clipes do BackStreet Boys.

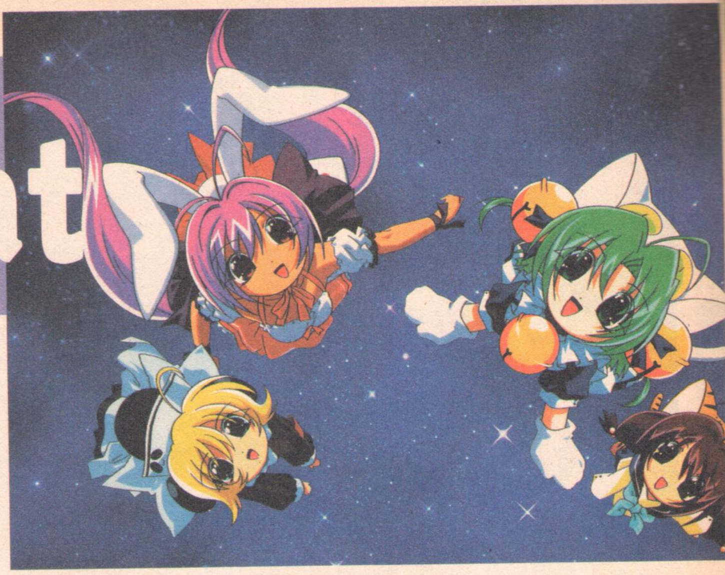
O quarto single, "Dragon Fire", é onde a banda ousou mais ao misturar computação gráfica, animação e brincadeiras que lembram alguns live actions, numa luta com bastante comédia e ação. Nesse trabalho, o estilo musical voltou ao eurobeat, igual aos dois primeiros singles. Vale de curiosidade, que o Ryo Owatari, que pertencia a banda Do as Infinity, faz uma pequena participação no clipe bancado o guitarrista.

O CD "Attack" lançado no fim do ano passado, reúne além das músicas dos quatro primeiros singles, algumas inéditas entre elas aquelas que apenas os fãs que compareceram aos shows conheciam. O disco foi lançado junto com o DVD que mostrava a primeira vez da banda em uma turnê.

AAA ganhou o prêmio de banda revelação de 2005 no Japão, com menos de um ano de vida. Seu estilo próprio é um dos seus diferenciais para ficar marcada como uma das grandes revelações da Avex Trax, do ano passado.

Letra Traduzida

Di Gi Charat



Who Are You

Who are you? Kimi no namae
kikasete?
Nani mo nani mo omoidasenai
Doko ni iru no honto
no watashi
Hitomi wa ame

Tell me why? koko ni itsumade
iru no?
Dareka dareka oshiete hoshii
Kowaresouna garasu no kokoro
fuan na yume

Fukai mori no labyrinth toki
No kami no
itazura ne
Kaeru bashou
mo naku
Shite hitori samayou

Dakedo ima wa anata
ni aeta
Zutto zutto tomodachi de ite
Sukoshi namida kawaku
to ii na
Hanarenaide

Yume ni ukabu kioku
no kakera
Itsuka itsuka tadoritsukeru no
Doko ni aru no honto
no sekai
Tsumetai tsuki

Tooi hoshi no matataki ni
Negai komete inorimasu
Mune ni hibiku
anata no
Koe ga yasashii

Who are you? Kimi no namae
kikasete?
Itsuka Itsuka omoidashitai
Doko ni iru no honto
no watashi
Sagashi dashite

Wasurenaide
Someday good-bye alone

Quem é Você

Quem é você? Me deixe ouvir
seu nome?
Nada, nada me faz lembrar
Onde estou, o meu
verdadeiro eu?
Chuva em meus olhos.

Diga-me por quê? Quanto tempo
eu estive aqui?
Alguém, Alguém me diga
Coração de vidro quebrado,
coração ansioso

Labirinto na floresta negra,
Talvez, isso seja um truque do
Deus Tempo
Eu não tenho um lugar para
onde voltar
Eu estou perdida, sozinha

Mas, agora, eu te encontrei
Para sempre, Para sempre
vamos ser amigos
Eu vou ser legal, para secar
as lágrimas
Não me deixe sozinha

Pedaços de memórias flutuam
no meu sonho
Algum dia, Algum dia eu vou
encontrá-lo
Onde é o mundo de verdade?
Lua fria

Eu vou fazer um pedido
Para a estrela distante que brilha
No meu coração eu escuto vozes
De sua voz gentil

Quem é você? Me deixe ouvir
seu nome?
Algum dia, algum dia eu vou me
lembrar
Onde estou, meu verdadeiro eu?
Por favor me encontre

Não me esqueça,
Someday good-bye alone

Os preferidos dos leitores!

Pelas cartas e mensagens que recebemos, criamos uma breve lista com as bandas/artistas preferidos por nossos leitores. Confira:

01. Mika Nakashima
02. Ayumi Hamasaki
03. Koda Kumi
04. Hyde
05. Orange Range
06. Southern All Stars
07. Kinki Kids
08. Ken Hirai
09. BoA
10. B'z

O figurino da série recebeu um tratamento pra lá de especial...

Em nome da Lua

Depois de 10 anos da estréia do animê e do mangá no Japão, Sailor Moon retornou à televisão japonesa numa versão totalmente inédita, ressuscitando o gênero de super-heroínas no Japão, com a nova Pretty Soldier Sailor Moon.

Por: Giuliano Peccilli

Com supervisão da Naoko Takeuchi, criadora da série, promoveu-se o relançamento do mangá com novas capas e mais páginas; a Sailor Moon original, que tinha 18 volumes, teve de ser reduzida para 16 na versão produzida para ser lançada ao mesmo tempo em que a nova série de televisão.

Sailor Moon passou por diversas adaptações para sua nova mídia se tornando o novo J-drama do momento. Dos cabelos a formas de luta e até tramas mais atuais, tudo foi revigorado para os dias atuais e para um público diferente daquele de dez anos atrás.

Sailors de verdade...

Tudo começa com Serena (Usagi) indo atrasada para a escola, mas, misteriosamente, uma gata de pelúcia cai do céu. Trata-se de Luna, que sentindo que a garota era uma das escolhidas, a torna a guerreira da lua, Sailor Moon. O primeiro capitulo é muito parecido com o animê/mangá, pois Serena precisa salvar sua melhor amiga, Molly, de um monstro que foi enviado pela rainha Beryl com o intuito de absorver a energia do público que veio prestigiar o desfile de jóias na famosa joalheria comandada pela mãe de sua amiga. Serena consegue ter acesso aos bastidores e acaba esbarrando com Darien. É quando rola a primeira briga de muitas na série.

Darien esconde sua verdadeira identidade. Ele é o Tuxedo Mask e aparece desde o primeiro episódio atrás da Sailor V (que, na verdade, é a identidade secreta de Minako, uma cantora muito famosa). Ambos procuram pelo cristal de prata e, por isso, acabam tornando-se rivais.

Amy, a Sailor Mercury, desde o primeiro episódio, aparece na sala de Serena. Uma personagem com características que mesclam tristeza e melancolia, talvez por seu estilo de vida. Amy e sua mãe se comunicam apenas pela lousa de recados que está em sua casa, com as tarefas do dia. Ambas nunca se encontram por seus horários serem totalmente diferentes. Ela tenta ser sempre a melhor da sala, com as melhores notas, talvez para ser notada por sua mãe, mas, ao mesmo tempo, tanta "dedicação" a tornou muito só. Mas isso vai mudar com Serena tentando se aproximar da garota.

Rei, a Sailor Marte, é a guerreira mais equilibrada, adulta e poderosa da equipe. Se tornando o oposto da Serena, ela demonstra liderança e, no começo, resistência em trabalhar em grupo. Por sinal, o seu jeito de ser faz ela ter uma estranha amizade com Minako, onde as duas parecem odiar uma a outra, mas sempre se apóiam – uma relação de amor e ódio. O pai da Rei é um agente do governo, por isso ela decidiu morar sozinha no templo em que medita e ajuda crianças.

Lita (Makoto no original) é viciada por basquete e, durante um jogo, é que ela aparece pela primeira vez. Serena e Molly foram apreciar um jogo de basquete por causa dos garotos, e Lita estava entre eles. Ela também tem um trauma pessoal, por causa da morte de sua família e por não ter sorte no amor. O primeiro contato de Lita é justamente com Amy, pois ambas se encontraram no topo do colégio, onde Amy costumava fazer suas refeições. Lita, curiosamente, usa o mesmo uniforme que ela usava no outro colégio, mesmo estando, agora, no colégio de Serena e de Amy.

A última a se unir ao grupo é a própria Minako, com muita relutância, mas é graças ao seu gato Ártemis que sua decisão muda. Desde o começo, Minako sabia que Serena era a Sailor Moon, mas essa não sabia de nada, o que acaba gerando situações engraçadas quando Serena encontra Minako, desejando um autógrafo ou um ingresso de algum show seu no Japão.

Uma das surpresas mais inesperadas quanto ao seriado foi a criação de Sailor Luna, exclusiva no seriado. Luna descobre que pode se transformar numa menina de cabelos azuis e se vestir de Sailor Luna, usando golpes gerados por doce. Sua personagem foi inserida num momento em que o seriado passava por transformações, gerando muito mais drama do que a comédia que transparecia no início.

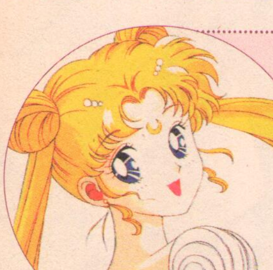
A trama do seriado, mesmo se baseando principalmente no mangá, criou rumos diferentes para o enredo e seus personagens. Tendo diversos personagens exclusivos, o seriado é muito mais profundo na construção dos personagens do que o animê, gerando vários conflitos pessoais que são desenvolvidos durante a série.

Um dos grandes destaques do seriado Sailor Moon, é a última vilã, a Kuroki Mio. Fazendo-se de amiga da Serena, ela é uma das personagens mais carismáticas e que irá gerar bastante confusão até o fim da série tentando destruir o amor entre Serena e Darien.

O seriado Pretty Soldier Sailor Moon teve 49 episódios, mais dois especiais (Special Act e Act 00). Foi exibido de 4 de outubro de 2003 até 25 de setembro de 2004 e reapresentou ao público o mito chamado Sailor Moon.

Gênero Heroine

Sailor Moon, desde a criação do seu mangá, reúne muitas características do gênero Heroine, que esteve bem representado até o fim da década de 90. Aqui no Brasil, tivemos a exibição de Patrine, que foi um dos maiores sucessos no Japão e que tem muitas características que podem ser encontradas em Sailor Moon. Além disso, Patrine e Sailor Moon tiveram a mesma dubladora: Marli Bortoletto.



Finalizando, Sailor Moon terá continuação em animê?

Muitos boatos diziam que existiria uma série chamada Sailor Moon Forever, onde seria explorada a relação de namoro entre Usagui e Mamoru (Serena e Darien, no Brasil) na faculdade.

Também se mencionava Sailor Mars na França, lutando com Youmas, mas sendo boato ou não, a história não foi pra frente.

Quando foi proposto o relançamento da famosa série Sailor Moon, foi discutido inicialmente se seria na forma animê, mas sua criadora preferiu optar por uma série do estilo J-drama.

Curiosidades sobre Flashman

- Em 1966, os piratas espaciais seqüestraram cinco garotos que foram levados aos confins do universo. Após 20 anos, os agora adolescentes voltam ao seu planeta de origem, para descobrir quem são seus pais e derrotar o **Monarca La Deus**.
- **Sara/Yellow Flash** é a única dos cinco **Flashman** que realmente encontra seus pais, o **Doutor Tokimura** e sua esposa, **Setsuko Tokimura**.
- A série **Comando Estelar Flashman** foi a primeira em que os personagens ganhavam um segundo robô gigante, quando o **Flashking** perdeu o braço. Os robôs **Titan Jr** e **Gran Titan** entraram em cena dando novo fôlego ao seriado.
- **Flashman** foi o segundo seriado do gênero **Super Sentai** a estrear no Brasil, vindo depois **Maskman** e **Google Five**.
- Os atores **Fujita Taruzumi**, que interpretou **Jim/Red Flash**, e **Sayoko Hagiwara**, que interpretou a vilã **Nefer**, se casaram ao término do seriado. Atualmente, ambos seguem a carreira de modelo no Japão.
- O seriado **Flashman** completa 20 anos em 2006. De acordo com o gancho deixado na série, eles voltariam à Terra após outros vinte anos.

▶ Yellow Flash

A Maquiagem e os cabelos: Tão importantes quanto a roupa!

Por David Denis Lobão

Quando fui fazer o cosplay de Katan (Angel Sanctuary) tive um pequeno problema: meu cabelo. Katan de cabelo preto e curto não pegaria bem, ainda mais quando eu pretendia concorrer como grupo tradicional no Animecon 2005. A solução foi pedir emprestada para uma amiga, sua peruca prata lisa, que era igual ao cabelo do meu personagem. Dei sorte, sem dúvida, que ela tinha uma peruca igual a que eu precisava, mas o que ocorre quando isso não acontece?

Thaís Yuki

"Meu cabelo mais difícil foi o Wakka, do Kingdom Hearts. Tive de lavar meu cabelo, fazer chapinha. Depois, passei gel e por cima do gel tingi com tinta spray laranja. Para não voltar à escova, eu tinha de ficar jogando tinta e laquê ao mesmo tempo em que usava o secador. Foi muito difícil. Mas ficou legal e o topete ficou em pé", explica Jefferson Mello (Pen Pen), apresentador do concurso de cosplay tradicional dos eventos Animecon, Anime Dreams e Anime Friends. Pen Pen é um dos cosplayers que topam desafios, que gostam de pegar personagens que não tenham seu tipo físico e usar toda a criatividade para melhorar o cosplay. Ele não pensa duas vezes em mudar a cor ou a estrutura de seu cabelo para chegar o mais próximo possível, assim como "carrega" na maquiagem sempre que necessário. Como ele, muitos julgam isso uma parte tão essencial da fantasia como a roupa. E, no contexto geral, não estão errados, especialmente para quem quer encarar um júri tão rígido como o do Anime Friends, que desconta notas (especialmente na categoria desfile) por um cabelo da cor errada, seja ele natural ou peruca.

Jefferson Mello

Mas diferente de Pen Pen, muitos dispensam mudanças. É o caso de Lumi Ozaki, de Brasília, apresentadora do Teatro Cosplay nos eventos Anime Dreams e Anime Friends. "Faço cosplays apenas que se assemelhem ao meu tipo físico. Não tinjo o cabelo e nem uso perucas. Mas nem por isso eles ficam ruins. Quando fiz a Lulu de Final Fantasy, deixei meu cabelo crescer de verdade até a cintura. As pessoas não acreditavam e puxavam minhas tranças para conferir (risos)." No quesito maquiagem, mesmo cosplays mais difíceis como a Lulu de Lumi não exigem grandes esforços nesta área. Para compor o personagem, a apresentadora usou seu estojo de maquiagem normal do dia-a-dia. Diferente dela, para fazer um Blanka (Street Fighter) ou um Esqueleto (He-Man) é necessário um cuidado maior. Não é só um lápis de olho e um batom que estão em jogo. Seja tinta especial para o corpo ou um pancake (pó para homogeneizar o tom da pele) qualquer, é preciso tomar muito cuidado e verificar se você não é alérgico ao produto. Passe em alguma parte de seu braço e espere 24 horas. Se não tiver nenhuma reação, pode passar no resto, o mesmo vale para as tinturas de cabelo. Mais para frente, falaremos dos acessórios de um bom cosplay, nesta ocasião mostraremos as melhores maneiras de usar perucas e onde comprá-las. Enquanto este dia não chega, falaremos na próxima edição sobre costura. Afinal, quem vai costurar a sua roupa? Sua mãe, a costureira ou você mesmo?

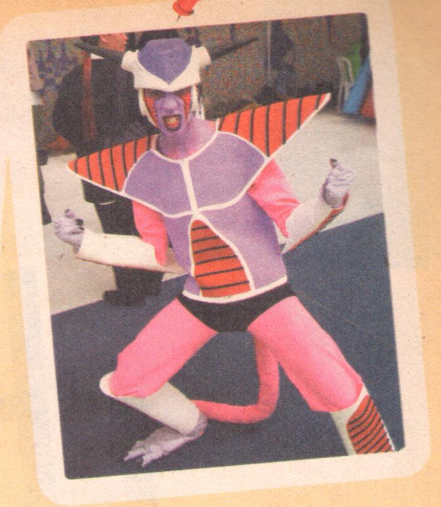
Sobre o Autor:

David Denis Lobão é jornalista, coordenador-geral dos eventos Anime Dreams e Anime Friends, cosplayer há quase quatro anos e vencedor do Animecon 2005 na categoria grupo tradicional.

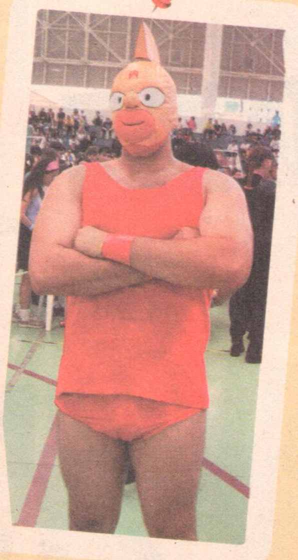
Changeman

He-man

Zelda



Mononoke Hime



Músculo Total

Bleach

Naruto

Ah! My Godess

Robô Gigante

Fotos:Arquivo NT e Divulgação Yamato / Danilo Segoshi

Anime Dreams 2006

A grande novidade do Anime Dreams 2004 foi a Área Cosplay, um espaço onde os cosplayers podiam fazer retoques na fantasia, tinham guarda-volumes exclusivos, além de comes e bebes gratuitos. Neste ano, a novidade do setor de cosplay foi o Júri Popular. Neste prêmio, dado pelo Júri Popular, à parte do oficial, quatro pessoas da platéia eram selecionadas por dia pelos apresentadores dos concursos para também darem uma nota, que corresponderia ao prêmio do público para o concurso. Você confere abaixo os campeões de ambos os resultados.

Campeões do Concurso de Cosplay

Tradicional Individual Feminino

Oficial: Andressa Miyazaki – Rainha Ahames – Changeman
Popular: Thais Yuki – Sephiroth – Final Fantasy

Tradicional Individual Masculino

Oficial: Joe Higashi – Esqueleto – He-man
Popular: Igor – Black Mage – Final Fantasy

Tradicional Grupo

Oficial: Thais Yuki – Sandman
Popular: Helio Caxias – YMCA - Village People

Desfile

Júri Oficial e Popular: Thais Yuki – Sephiroth – Final Fantasy

Livre Individual

Júri Oficial e Popular: Giovanna Nikitin – Super Pig – Super Pig

Livre Grupo

Júri Oficial e Popular: Joe Higashi – Esqueleto e Mumm-ra – He-man e Tundercats

Michael Rowley
KANJI
止
SHI
tomaru/meru
Pare
PICTOGRÁFICO
Dicionário Ilustrado Mnemônico Japonês-Português

R$ 25,00 | 216 páginas

Entendendo os KANJIS de forma prática!

Os fãs mais assíduos de animês e mangás, geralmente, acabam aprendendo algumas palavras e a falar um pouco em japonês, mas esse aprendizado é bem limitado devido à dificuldade do idioma, principalmente por causa daqueles desenhos conhecidos como kanjis. Os próprios japoneses, para decorar esses ideogramas, precisam desenhá-los centenas de vezes, até finalmente armazená-los na memória.

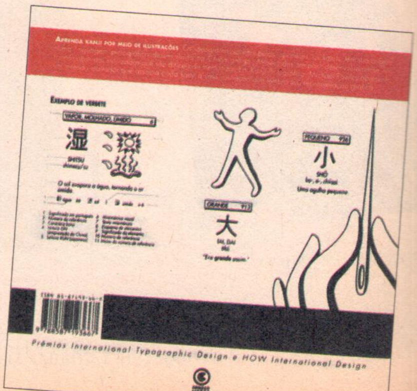
Os kanjis foram desenvolvidos a partir de desenhos chineses há milhares de anos e hoje são, no total, mais de 2 mil símbolos, cada um com um significado totalmente diferente. Pensando numa forma diferente de aprendizagem, a Conrad Editora está lançando no Brasil o livro Kanji Pictográfico, uma espécie de dicionário ilustrado que ensina de forma fácil, a partir de associações, o leitor a entender e aprender a fazer diversos kanjis.

Uma idéia simples!

Escrito por Michael Rowley (que pesquisou a fundo toda a história dos kanjis), o livro já recebeu diversos importantes prêmios e ganhou sua versão traduzida recentemente. A idéia é simples: o livro apresenta mais de mil kanjis de uma forma bem completa (com o significado em português, texto explicativo etc.). Você vê o kanji e, ao lado, uma imagem bem simples para que você faça uma associação. Isso pode ser chamado de elo mnemônico. O engraçado é que você realmente vai perceber as semelhanças entre as imagens, guardando-as assim em sua mente.

Kanji Pictográfico é uma ótima pedida para os fãs de animês e mangás que pretendem aprofundar mais seus conhecimentos sobre o idioma japonês. Mas é importante lembrar que a aquisição do livro não substitui a necessidade de um bom curso.

As escolas voltadas ao ensino do japonês podem ser encontradas nas principais cidades brasileiras.

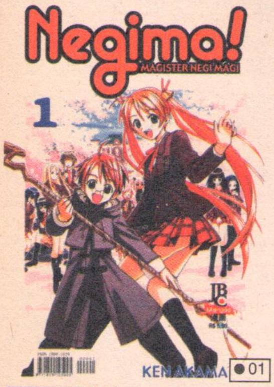

湿
小
大
Prêmios International Typographic Design e HOW International Design

neo@animepro.com.br

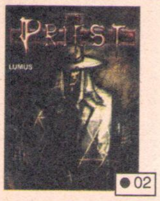
Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br



● 01



● 02

● 47

● 06

● 11

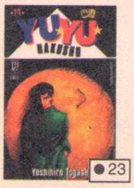
● 16

LOVE HINA
13
● 17

Shaman King
● 19

● 20

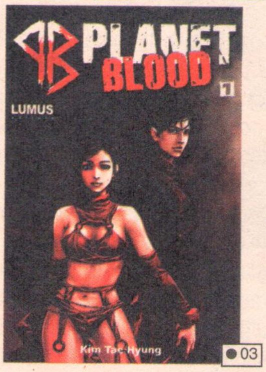
● 21



● 23

● 31

DRAGON BALL
● 33

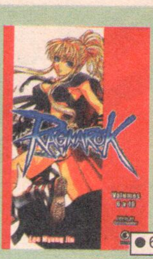


● 03

CAVALEIROS do ZODÍACO G
1
● 15

GUNDAM WING
● 35

● 43

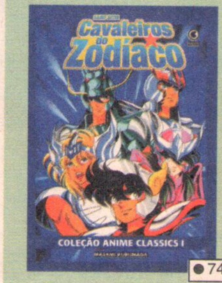


● 65

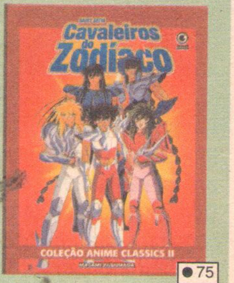
CAVALEIROS do ZODÍACO G
● 72

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA
● 68

EVANGELION
● 77

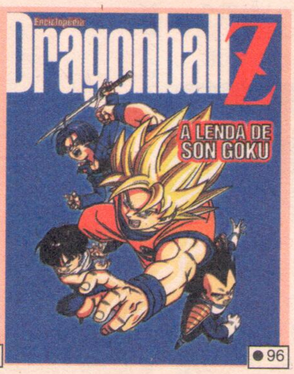


● 74



● 75

● 95



● 96

● 108

● 53

● 101

japonês em quadrinhos
● 112

CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO
● 81

● 80

MANGÁS

Novidades:

N 01-Negima I nº1 e 2 –R$ 5,90 (cada)
N 02 Priest I nº1 –R$ 10,00.
N 03 Planet Blood I nº1-R$ 10,00.
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 9 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 9 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 11 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tókio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 8 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
N 13-O Chamado I nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
N 14-Megamen NT Warrior I nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).

Complete Sua Coleção:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 7 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada) onº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) onº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) onº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) onº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) onº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) onº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 52 - R$ 4,50 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- Inu Yasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 (cada) onº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) onº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) onº 31 ao 66 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- Yu Yu Hakushô I nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)onº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) onº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 19 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 10 - R$ 9,80(cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) onº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)onº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) onº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)onº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) onº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)onº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)onº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) onº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) onº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada) onº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada).
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) o nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)onº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) nº39 ao 45 - R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) onº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)onº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)onº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 13 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) o nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)onº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) onº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada)

Coleções Mangas em Boxes:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cavaleiros do Zodíaco G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cavaleiros do Zodíaco G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)

N 83- Deck Estrutura-Chama da Destruição I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 84- Deck Estrutura-Insanidade Zumbi I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 85- Deck Estrutura-Rugido do Dragão I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 86- Deck Estrutura-Furia das ProfundezasI (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
N 87- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 88- Pacote Alma do Duelista I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 89- Pacote Predadores Metálicos I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 90- Pacote Ascenção do Destino I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 91–Box O Milênio Perdido Especial I (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo)R$ 29,00
N 92- Pacote O Milênio Perdido I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 93- Pacote Revelação Negra I (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
N 94- Pacote Eternidade Flamejante I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 6 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 4 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00(cada).
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Ençadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - Yuyu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco I 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop

Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Interpretando um PENSAMENTO

Por Minami Keizi

Shiranu ga hotoque (Desconhecer é divino) - pensamento japonês

Grande parte dos meus amigos está no Japão, trabalhando. A maioria formada nas melhores faculdades não encontrou grandes perspectivas profissionais no Brasil. Roberto é um deles. Casado há quase duas décadas, ia sobrevivendo, sempre deixando de pagar alguma conta no final do mês. Decidiu, então, ser um decasségui.

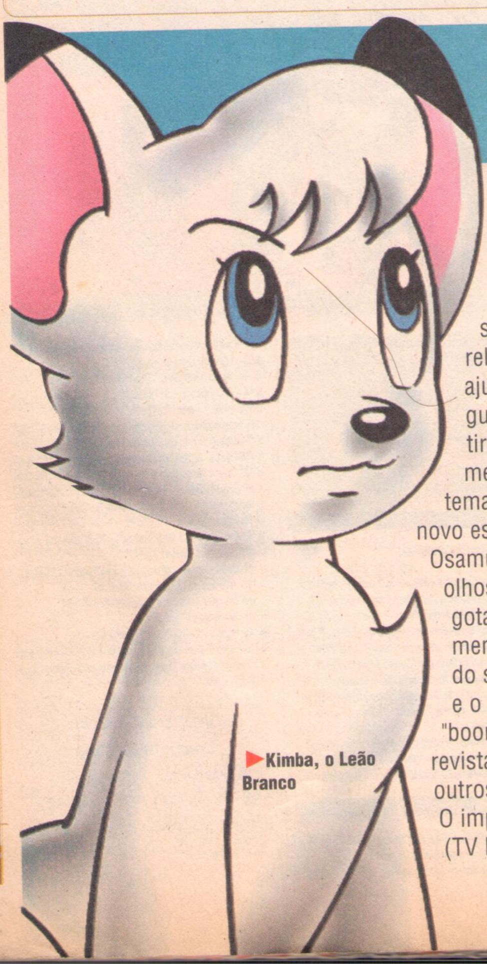
A mulher ficou em Bauru, cuidando dos filhos, triste e solitária, mas lembrando sempre que aquilo era para o bem comum. Dois longos anos se passaram. Eles conseguiram dar uma boa entrada numa casa, em Bauru. O carro da família foi trocado por um mais novo. Parecia que a vida tomava um novo rumo.

Reiko estava quase feliz, lembrando sempre que a separação era para o bem deles. Os filhos tinham ingressado na USP, de Bauru. Então, Reiko resolveu ir também trabalhar no Japão, pois poderia ajudar o marido a conseguir independência mais cedo.

Não contou nada a Roberto, iria lhe fazer uma surpresa. Ao chegar na Terra do Sol Nascente, procurou o apartamento de Roberto. Era domingo, talvez um dia de folga do marido. Uma mulher com uma criança no colo e seu marido (dela mesmo) olhando-a com ares de espanto, ao lado da porta aberta. Reiko deduziu tudo: seu marido havia constituído uma nova família.

A dor que era de saudade se transformou numa outra dor, a dor de uma mulher traída, enganada. Ao mesmo tempo uma dor desesperada. Viu seu sonho se desfazer diante da realidade. Talvez, se tivesse ficado no Brasil, desconhecendo os fatos, continuaria vivendo na doce ilusão. O que os olhos não vêem o coração não sente.

Breve história do mangá



Kimba, o Leão Branco

Mangá literalmente quer dizer "imagem involuntária". Pesquisas encontram mangás datados em 1702, mas sua popularidade e publicação se deu no século XX. Porém, devastados pela guerra os japoneses tinham outras prioridades e o mangá foi relegado a segundo plano. Em 1945, com a ajuda americana, aos poucos, o Japão se reergueu e, conseqüentemente, as editoras investiram nesse rico filão. As fontes de entretenimento escassas e a necessidade de fugir dos temas que destruíram o país fizeram nascer um novo estilo: o mangá fantasia – e seu "pai" foi Osamu Tezuka. Criador de características como os olhos grandes, as expressões exageradas e as gotas caindo na testa, esse japonês trouxe elementos únicos para apresentar os personagens do sucesso Kimba, o Leão Branco e A Princesa e o Cavaleiro. No Brasil, o mangá teve seu "boom" a partir do ano 2000, com lançamento da revista "Herói" pela Nova Sampa em parceria com outros editores (atual Editora Conrad).

O impulso foi dado pelos Cavaleiros do Zodíaco (TV Manchete).

neo@animepro.com.br

Conheça as onomatopéias japonesas!

É inegável a popularidade do mangá, os quadrinhos japoneses. Para dar ênfase, mais dinamismo, os autores de HQ inventaram as onomatopéias. Porém, o povo japonês sempre utilizou esse modo de expressão no seu dia-a-dia. Vejamos:

Aaaaa – espanto, surpresa, aviso, perplexidade, ira, frustração; assim como a dor de uma paixão não correspondida. Nesse caso, a onomatopéia pode ser "aan".
Bari bari – som da mastigação.
Ban – impacto repentino.
Bar abara – chacoalhar.
Beta beta – escorregadio.
Boko boko – fervendo.
Boto boto – caindo.
Buwa – explosão.
Chi chi chi – chamando um gato.
Choki choki – uma tesoura em ação.
Chokon – pequeno e quieto.
Chu – igual ao Smak (beijo).
Chiri chiri (tiri-tiri) – encaracolado.
Doki doki – coração batendo.
Dokun – coração batendo forte.
Dondon – ação contínua.
Dotabata – correndo de forma estabanada.
Dor odoro – água em movimento.
E? – Ahn?
Ee – sim.
Fuá – bocejo.
Fuá fuá – algo delicado, solto.
Fuki fuki – limpando.
Fusa – cabelos abundantes, soltos.
Gan – revelação, geralmente ruim.
Gashiri – sólido.
Gofu – tosse.
Gyu, Kyu – espremendo.
Hara hara - cair levemente como uma pétala.
Hya hya - medo, preocupação.
Hooo – vento.
Isso isso - movimentando rapidamente e de forma alegre.
Kin kon - barulho de campainha.
Kotsu kotsu – devagar, mas seguro.
Kudo kudo – repetitivo.
Meki meki - progresso rápido.
Moji moji – envergonhado.
Muka muka - enjoado, com náusea.
Noro noro – devagar.
Oisho - grito de esforço grande.
Pasha - batendo na água.
Patan - porta se fechando.
Puri puri – raiva.
Sara sara - seco, liso, iluminado.
Shaaa - algo cortando o ar.
Supa - cortando ou quebrando alguma coisa.
Suta - aterrissando depois de um pulo.
Tatatatata - correndo de maneira leve.
Teku teku – andando.
Tsuru, tsurun – escorregando.
Tsuya tsuya - radiante, brilhante.
Ukkun – engolindo.
Uwaaaa! - grito de exclamação.
Waaa - rugido excitado.
Wan wan - au au.
Wara wara - barulho de multidão.
Yusa - chacoalhando algo.
Za za za - pisando na grama.
Zu, zun - movimento vigoroso.
Zururu - movimento vigoroso.

BAR ABARA

BUWA

FUA

FUKI FUKI

PATAN

WAAA

WAN WAN

WAAA

Cronologia da História do Japão

200.000 a.C.
o Japão se achava ligado geologicamente com o continente asiático.

15.000 a 10.000 a.C.
aparecem os primeiros moradores do arquipélago japonês.

7.000 a 6.000 a.C.
começo da Civilização Jomon-shiki.

6.000 a 5.000 a.C.
determinação da raça nipônica mediante o cruzamento étnico.

3.000 a.C.
persiste a Civilização Jomon-shiki.

1.000 a.C.
ápice da Civilização Jomon-shiki.

800 a.C.
aparecem as primeiras aldeias.

300 a.C.
começo da Civilização Yayoi-shiki.

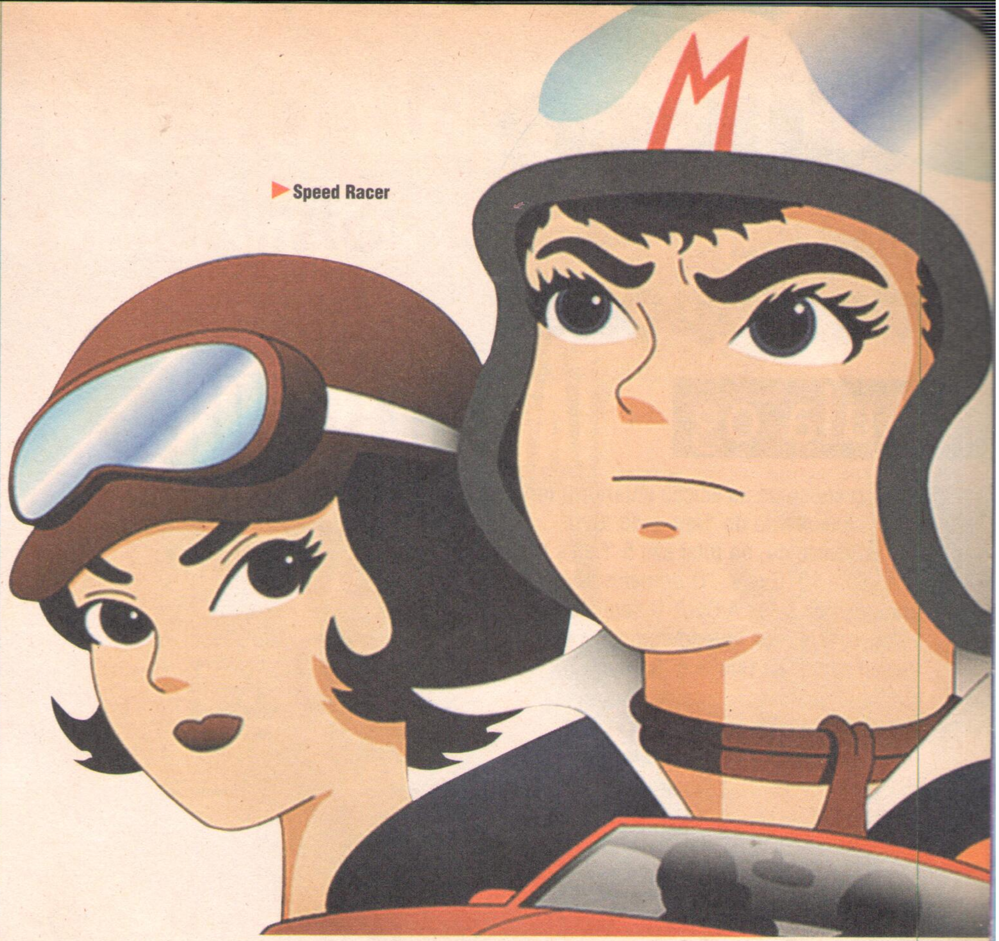
280 a.C.
divulga-se o plantio do arroz.

200 a.C.
introdução ao bronze.

Ano 1
formação de diversos países pequenos no arquipélago.

Ano 57
o rei de Na, pequena nação nipônica, envia mensagem a dinastia Han (China).

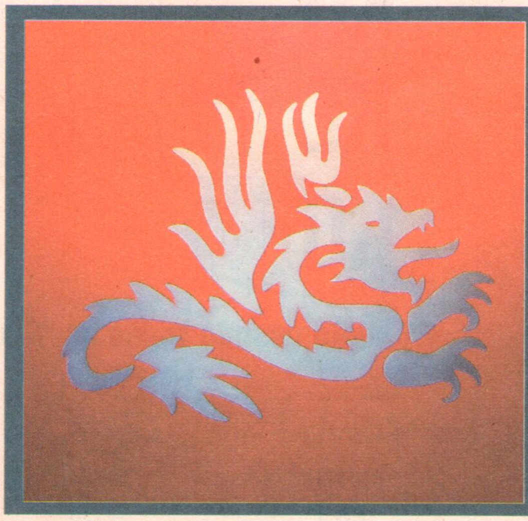
Ano 108
início da construção de grandes túmulos.



Speed Racer

Superman Japonês?

Na década de 1970, o mangaká Yoshida Tatsuo, autor de Speed Racer, produziu uma versão mangá do Superman autorizado pela DC Comics. Foi uma das primeiras tentativas de se adaptar um super-herói americano ao estilo japonês, mas não chegou a fazer sucesso.



Kasô

É o conceito do feng-shui de que o homem necessita estar em harmonia com o cosmos. Assim, para manter essa harmonia, os mortos eram respeitados e reverenciados em grandes túmulos. O inimigo, ao atacar, primeiro destruía os túmulos para quebrar esse equilíbrio entre o visível e o invisível. Literalmente, feng-shui (kasô, no Japão) significa vento-água. Diz o povo nipônico de que o fluxo da sorte corre de leste a oeste.

Contos, folclore, e lendas japonesas

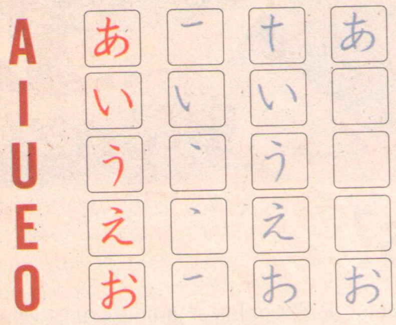
Mukashi, mukashi..., assim começa uma fábula japonesa. Quer dizer "muitos e muitos anos atrás...". São muito vastos os contos, folclore, lendas e mitos japoneses. Houve adaptações da cultura chinesa, coreana, portuguesa etc. Atualmente, Claudio Seto divulga esse tipo de cultura nos jornais que colabora, em especial o Nippo Brasil. Seto, além de escrever muito bem, desenha magistralmente – ele é referência sobre cultura japonesa, em Curitiba, Paraná.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

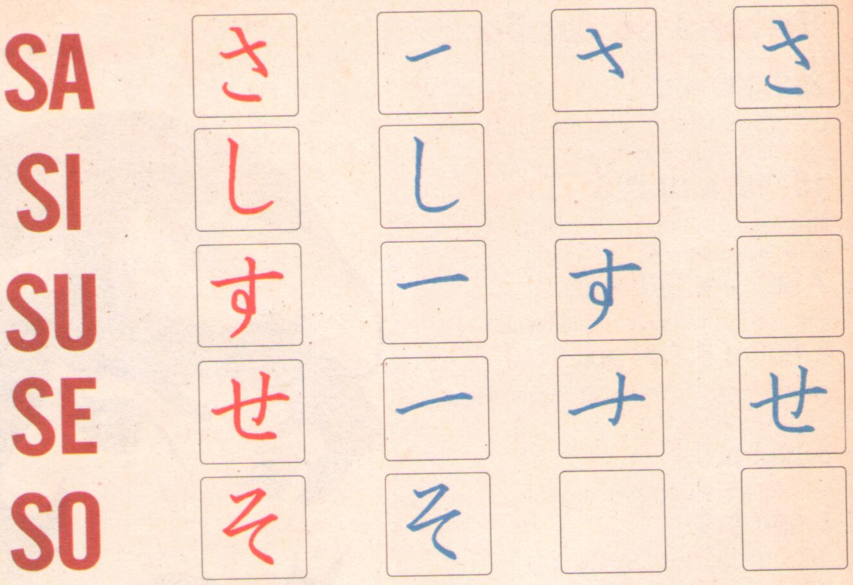
Aula 03

Aprendemos na edição anterior o funcionamento do "Dan" e do "Gyo". Revisando, no total são 5 "Dan"s (A, I, U, E, O) e 10 "Gyo"s... O primeiro "Gyo" que aprendemos foi o "A Gyo". O segundo e o terceiro "Gyo" que aprenderemos nesta edição são o "Ka Gyo" e o "Sa Gyo".

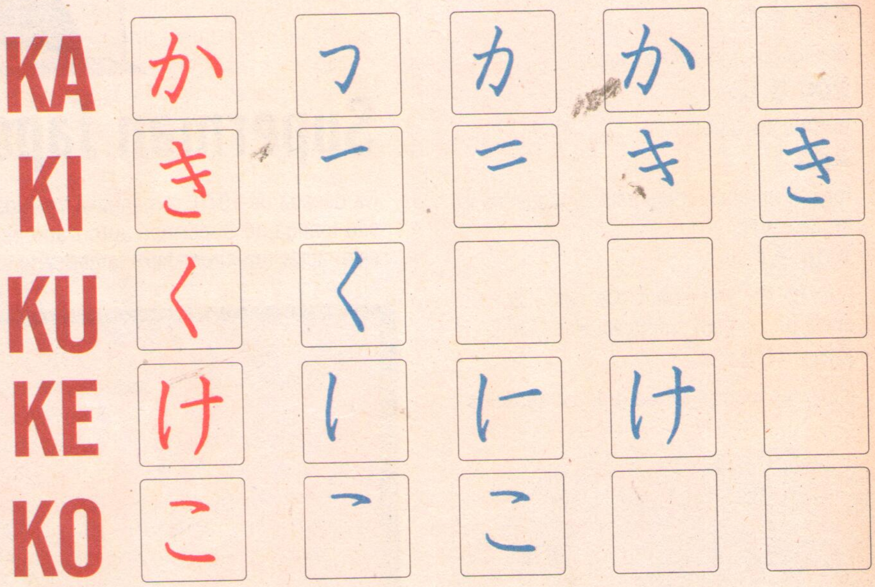
A Gyo



Sa Gyo



Ka Gyo



Exemplos de Palavras

Apenas Com o "Ka Gyo"

かく	escrever	Ka Ku
かき	caqui	Ka Ki

Apenas Com o "Sa Gyo"

すし	sushi	Su Si
せ	costas	Se

(neste caso você lê como SHI, pois Si em japonês não existe)

Exemplo usando todos os "Gyo"s que já aprendemos:

こい	paixão	Ko I
あさ	manhã	A Sa
あし	pé	A Si (Shi)
すき	gostar	Su Ki

Exercícios:

Vamos escrever as seguintes palavras em japonês!!!! As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

□□	cadeira	I Su
□□	ladeira	Sa Ka
□□□	espantalho	Ka Ka Shi
□□	suor	A Se

areago escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Curso completo de Guitarra

Aprenda guitarra de forma simples e sem complicação

Aprenda fácil
GUITAR
Curso complet
- ✓ Teoria musical
- ✓ Pentagrama
- ✓ Afinação do instrumento
- ✓ Exercícios para você tocar e muito mais...

Método simples e prático. Você a

Aprenda fácil
GUITAR
Curso completo
- ✓ Intervalos
- ✓ Notas na guitarra
- ✓ Formação de acordes
- ✓ Afinação
- ✓ Exercícios e muito mais...

Método simples e prático. Você a

Aprenda fácil
GUITARRA
Curso completo em 3 edições
- ✓ Escalas Maiores
- ✓ Ciclo de Quintas
- ✓ Modos
- ✓ Digitações dos modos
- ✓ Dicionário de acordes

Método simples e prático. Você aprende de verdade

www.escala.com.br
✆ (11) 3855-1000

Seu celular...

EDIÇÃO ESPECIAL - JOGOS E RINGTONES GRÁTIS

COMMAND.COM

TURBINE SEU CELULAR

Super kit com tudo para personalizar e deixar o seu aparelho muito melhor

JOGOS ■ RINGTONES ■ PAPÉIS DE PAREDE

WAP É O CAMINHO
Descubra como é fácil transferir jogos, ringtones e papéis de parede direto para seu aparelho sem usar cabos

SOLTE SUA IMAGINAÇÃO
Transforme fotos digitais em papel de parede para seu celular

TUDO ACABA EM RINGTONE
Faça de sua música predileta um toque exclusivo!

+de 11.000 NOVIDADES PARA O SEU CELULAR

+de 10.000 RINGTONES
MP3 - MIDI - MMF
Incluindo efeitos sonoros, músicas e muito mais

+de 950 PAPÉIS DE PAREDE
Diversos temas e diversos tamanhos!

+de 240

BATE-PAPO MÓVEL
Mantenha contato com seus amigos usando o MSN Messenger onde quer que você esteja! Descubra como é fácil ficar por dentro de tudo usando seu telefone e sua criatividade

9,90

com a sua cara

Tudo o que você precisa saber para personalizar o seu celular sem mistérios está na **COMMAND.COM ESPECIAL**. Crie seus próprios papéis de parede, instale os jogos mais divertidos e, ainda, coloque a sua música predileta como toque de seu celular. Confira!

Nas bancas!

EDITOR
escaL